Giuochi di Prestigio e Calcolo

COLLE CARTE

MILANO
CASA EDITRICE A. BIETTI & C.

Giuochi di prestigio e calcolo

COLLE CARTE

MANUALE

DEI

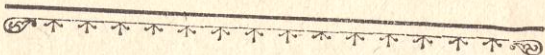
GIUOCHI DI PRESTIGIO E CÀLCOLO

COLLE CARTE

con figure intercalate nel testo

accuratamente raccolti e diligentemente spiegati

DA

COLOMBO NARI

MILANO

CASA EDITRICE ANTONIO BIETTI e C.

e Successori Casa Editrice Guigoni

Corso Venezia N. 5

1905

PREFAZIONE

La scarsità di libri che trattino di giuochi di prestidigitazione e di abilità da farsi colle carte, mi ha inspirato il pensiero di compilare la seguente raccolta. La ragione dunque per la quale mi sono assunto quest'incarico è il desiderio di diffondere le cognizioni sopra i predetti giuochi, che generalmente non sono compresi nei soliti trattati e molte volte solo in parte, perchè omettono i giuochi eseguiti dai prestigiatori, limitandosi a quelli semplici oppure inattuabili per la complicazione dei preparati.

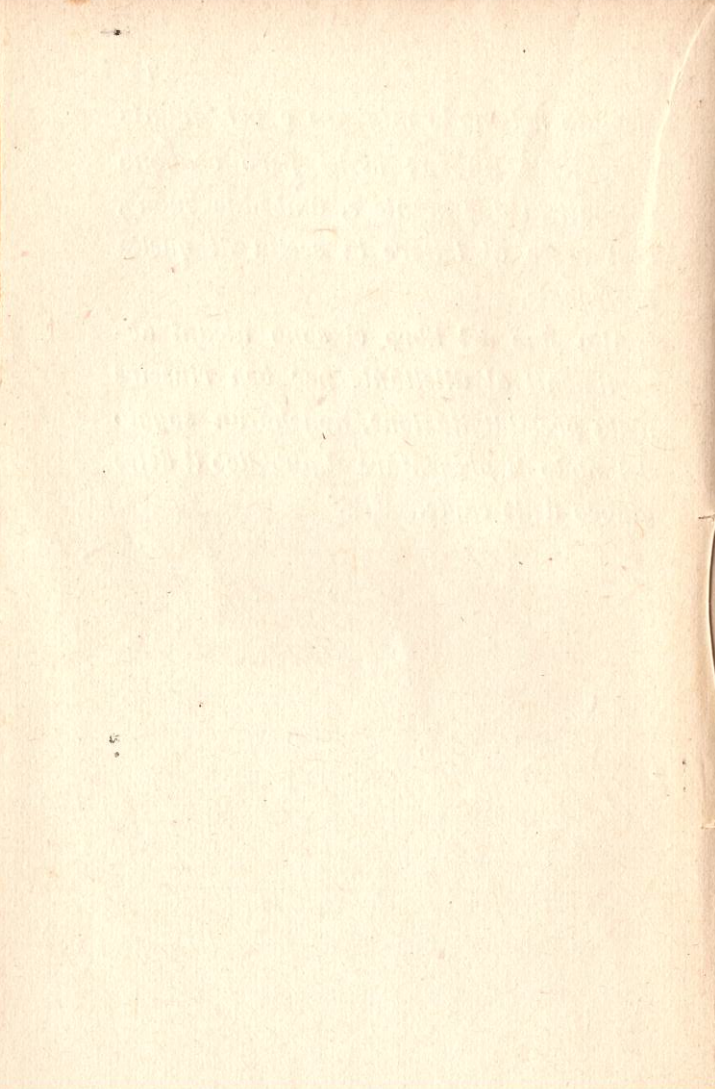
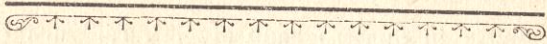
Il titolo che sta in fronte a questo trattato dà un'idea sufficiente del fine che mi sono proposto nella sua composizione, il quale è quello di mettere il lettore di buona volontà nella possibilità di diventare un abile giuocatore di carte.

A tal uopo ho riunito in questo volume tutti quei giuochi di prestigio da farsi colle carte, che per il modo con cui vengono eseguiti possono interessare il dilettante.

Questo manuale contempla 77 giuochi, il maggior numero dei quali non sono raccolti nei soliti libri, perchè sono nuovi, cioè o da me pensati oppure visti eseguire da rinomati prestigiatori.

Quanto riguarda l'esposizione dei giuochi ho cercato di farla chiaramente e nello stesso tempo in stile conciso, senza dilungarmi in particolari inutili o sottintesi dal lettore Ogni singolo giuoco viene in-

segnato nel modo migliore e per quanto è possibile nuovo; molti però vengono spiegati in due maniere, ambedue buone, così resta al lettore la scelta di quella preferibile.

Alla fine del libro vi sono alcuni avvertimenti al dilettante per ben riuscire nella prestidigitazione, nonchè un saggio del modo di presentare al pubblico il detto giuoco delle carte.

CENNI

sulle carte da giuoco usate in Italia

Prima di trattare direttamente i giuochi di prestigio da farsi colle carte, voglio dire due parole sopra di esse, soffermandomi sopra quelle usate in Italia al giorno d'oggi.

Le carte variano, come tutti sanno, da paese a paese, ed anche a seconda dei giuochi che con esse si vogliono fare; però, lo premetto fin dal principio, per la maggior parte dei giuochi di prestigio tutte le carte vanno bene, purchè non siano di dimensioni troppo grandi, come quelle del tarocco.

Le carte usate comunemente in Italia sono quelle francesi, che si compongono di 52 carte

divise in quattro semi diversi, raffiguranti i cuori, i quadri, le picche e i fiori; i primi due sono in color rosso e gli altri due in nero. Ogni seme poi dividesi in tredici carte rappresentanti l'asso o l'uno, il due, il tre, il quattro, il cinque, il sei, il sette, l'otto, il nove, il dieci, il fante, la regina e il re.

Da molti poi vengono usati dei mazzi di quaranta carte, e questi debbono essere preferiti per i giuochi di prestigio perchè le carte, essendo in minor numero, possono venir prese più comodamente; inoltre vi è il vantaggio di poter tenere in mano il mazzo aperto, senza che la maggioranza delle carte siano affastellate una sull'altra.

Questo mazzo si compone, come ho detto, di quaranta carte di quattro semi come le precedenti, i cuori e i quadri in rosso, le picche e i fiori in nero, e ciascuna serie comprende a sua volta dieci carte, che sono l'asso, il due, il tre, il quattro, il cinque, il sei, il sette, il fante, la regina ed il re.

Ogni carta è un rettangolo di cartoncino sul quale da una parte vi è litografata la fi-

gura o il seme che la caratterizza e la distingue dalle altre; dalla parte opposta invece vi sono dei disegni uguali a tutte le carte di uno stesso mazzo, che comprendono tutto il cartoncino, oppure vi sono limitati da un rettangolo, così da lasciare un bordo bianco.

Le dimensioni delle carte poi variano da fabbrica a fabbrica, d'ordinario però esse sono lunghe 93 mm. e larghe 50 mm., grandezza che corrisponde a tutte le esigenze delle carte nei giuochi di prestigio.

Le carte hanno dunque incollata da una parte una carta litografata a diversi colori, disegni e figure che servono a distinguerle fra loro, essendo tutte diverse una dall'altra.

Prendendo ad osservare le carte del seme di quadri, l'asso è rappresentato generalmente con un quadrato rosso, posto nel centro della carta; il due con due quadrati posti ad uguale distanza dai due lati più lunghi e vicini ai lati minori; il tre con tre quadrati posti nel mezzo della carta sopra una stessa linea e ad eguale distanza fra loro; il quattro con

quattro quadrati posti simmetricamente negli angoli della carta; il cinque con quattro quadrati negli angoli della carta e uno nel centro; il sei con due file di tre quadrati ciascuna poste lungo la lunghezza della carta; il sette esso pure con due file di tre quadrati ciascuna e in più un quadrato posto in mezzo alle due file stesse; l'otto è rappresentato in due maniere diverse, cioè o con due file di quattro quadrati ciascuna, oppure con due file di tre quadrati e nel mezzo un'altra di due quadrati; il nove con due file di quattro quadrati e uno nel mezzo ad esse; il dieci finalmente con due file di quattro quadrati ciascuna e nel mezzo un'altra di due quadrati.

Le figure poi sono divise in due parti uguali affinchè le carte siano sempre diritte da qualunque parte vengano prese; il fante è rappresentato da un busto di persona vestito da guerriero armato di lancia con un quadrato rosso in un angolo; la regina e il re anch'essi sono raffigurati da due persone vestite rispettivamente da regina e da re colla

corona in testa e il quadrato rosso in un angolo.

Le carte degli altri semi sono simili, solo che al posto dei quadrati rossi vi sono le picche, o i cuori od i fiori; le figure però sono diverse per ogni seme rappresentando ciascuna una persona diversa ossia di faccia e vestito differente, conservando però sempre gli stessi colori che sono: giallo, rosso e bleu per l'abito, nero e giallo ocra per la faccia.

L'asso di cuori porta il nome della fabbrica e, perchè le carte possano venire adoperate pubblicamente senza incorrere in multe, il bollo del Regno d'Italia di cent. 30.

Le carte descritte fin qui non sono quelle veramente italiane, ma francesi ed usate moltissimo, forse più di quelle propriamente italiane che descriverò ora.

Queste differiscono di poco dalle francesi, cioè per il numero e per la differenza dei semi; esse sono quaranta e non possono venire nè diminuite nè accresciute. Il mazzo si divide in quattro categorie, ciascuna delle

quali comprende dieci carte diverse; le categorie sono le seguenti: coppe, bastoni, spade e denari, che corrispondono ai cuori, ai fiori, alle picche e ai quadri. Ogni seme dividesi alla sua volta in dieci carte che sono: l'asso o l'uno, il due, il tre, il quattro, il cinque, il sei, il sette, il fante, il cavallo e il re.

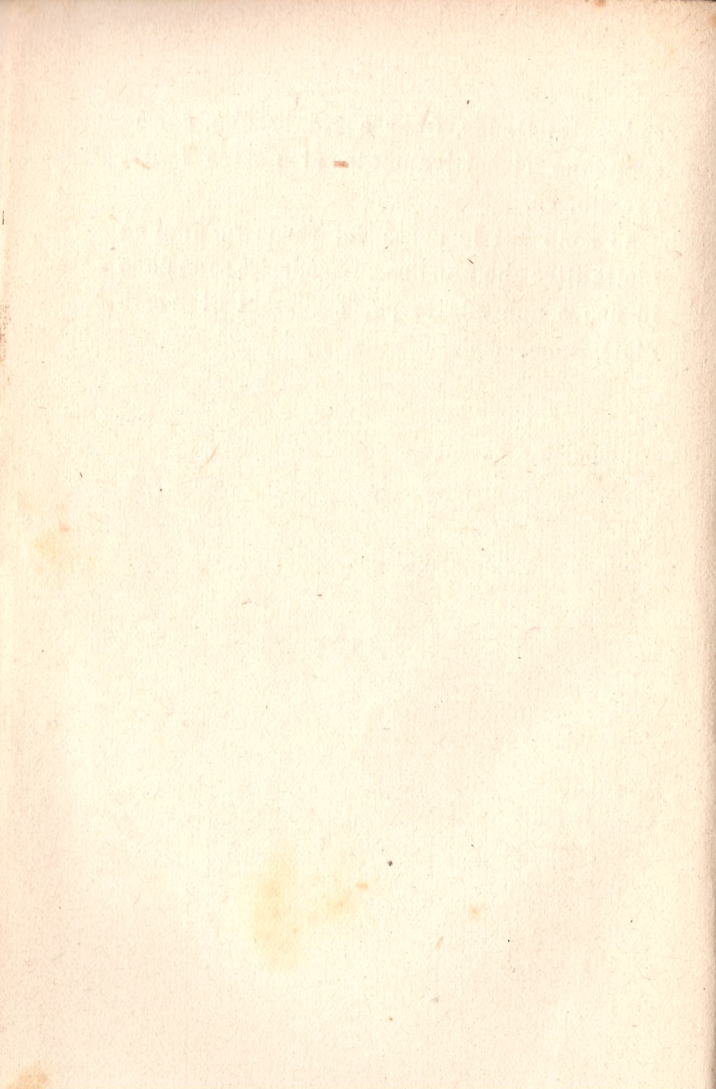
Nelle carte italiane le coppe e i denari sono distribuiti come i quadri nelle francesi; le spade ed i bastoni sono intrecciati e dal loro numero prende il nome la carta. Le loro dimensioni sono quasi uguali a quelle delle carte francesi, variando da queste solo per pochi millimetri.

Abbastanza adoperate sono anche le carte tedesche venute in Italia dalla vicina Svizzera, ove sono molto usate e specialmente nella settentrionale.

Il mazzo tedesco si compone di 36 carte divise in quattro categorie diverse che sono: quadri, campanelli, ghiande e fiori.

Ciascuna di esse consta di nove carte che sono l'asso, il due, il sei, il sette, l'otto, il nove e tre figure il cui nome tedesco è il

seguente: Under, Ober e König che corrispondono rispettivamente al nostro fante, cavallo, re.

Vi sono poi le carte del tarocco, nonchè molte altre che non descrivo perchè sono poco in uso e non adatte per i giuochi di prestidigitazione.

INTRODUZIONE AI GIUOCHI

I giuochi di prestigio da farsi colle carte, che espongo in questo trattato, possono venire eseguiti senza molti preparativi, così adatti a farsi non solo in una sala con degli apparati, ma ovunque e in qualsiasi occasione.

Gli oggetti necessari sono pochi, cioè alcuni mazzi di carte uguali e degli astucci, alcuni dei quali dovranno essere preparati come verrò accennando più avanti. Le carte devono avere sul rovescio un disegno uguale non limitato da alcun rettangolo, ed essere prive di qualsiasi segno che possa ricono-

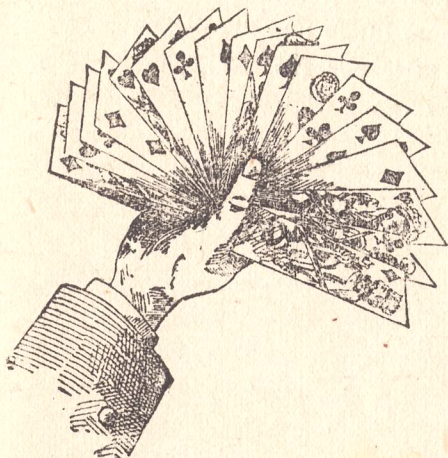
scerle, onde non far perdere ai giuochi il loro effetto. È meglio poi che le carte siano nuove, affinchè scorrano bene una nell'altra e possano mescolarsi facilmente e con rapidità, senza che rimangano le une attaccate alle altre.

Gli astucci possono essere di legno, di cartone o di metallo, però sono da preferirsi questi ultimi perchè non solo sono solidi e leggeri, ma anche non troppo grandi, il che contribuisce a far credere al pubblico che non contengono preparati. L'interno degli astucci deve essere poi appena sufficiente per contenere il mazzo di carte, affinchè queste muovendosi non facciano rumore.

È meglio poi avere un tavolino sul quale poter porre le carte e gli astucci, che sia però alquanto lontano dal pubblico per la semplicissima ragione che questi non possa osservare troppo attentamente i giuochi e le mosse del prestigiatore, tanto più poi se questo essendo dilettante se ne è poco esercitato. Il tavolino non deve essere molto illuminato, tutt'al più con un paio di candele,

mentre al contrario la parte della sala riservata al pubblico deve essere rischiarata alquanto.

Modo di tenere il mazzo.

Il mazzo deve essere tenuto in mano superiormente col dito pollice e inferiormente

cogli altri diti; quando però esso viene presentato al pubblico, perchè ne scelga una

carta, deve essere spiegato in modo da non riescire molto difficile la scelta. Ciò si ottiene prendendo il mazzo col dito pollice e indice della mano destra e comprimendolo con essi si spiegano le carte colla mano sinistra facendole rotare intorno ai due diti.

Un altro modo per presentare le carte al pubblico, e meno usato del primo, è quello di lanciarle sul tavolo in modo che si dispongano lungo una fila diritta e che siano quasi tutte per tre quarti, o un po' meno, scoperte.

Modo di mescolare il mazzo

Il mazzo può venire mescolato indue modi, apparente e reale.

Il mazzo viene mescolato apparentemente quando le carte levate sono poste in fondo ad esso; si comprende subito che l'ordine che avevano prima le carte non viene cambiato.

Si mescolerà dunque in questo modo il mazzo, quando si vuole che le carte ritornino al posto iniziale e far credere invece al pubblico che questo viene cambiato.

Per mescolare poi il mazzo realmente si pongono le carte levate inframmezzo alle altre, così da far entrare le une nelle altre.

Le carte poi se vengono mescolate in fretta e abilmente è ben difficile che il pubblico si accorga in quale dei modi venga fatta l'operazione.

Trovare una carta presa da uno spettatore.

Questo giuoco, che può venire anche chiamato la base di molti altri, può venire eseguito in parecchi modi; io ne esporrò soltanto i migliori, onde il prestigiatore possa poi all'atto pratico farlo nel modo che gli riesce più facile e che è più adatto per l'occasione.

Il primo modo consiste nel prendere un mazzo di carte e ritagliarle da una parte con un temperino per la larghezza di un millimetro, tranne una che deve rimanere nella sua grandezza iniziale, cosicchè, quando sia posta nel mazzo, penda un po' fuori dalle altre.

Se si pone la carta scelta dallo spettatore sotto alla più grande del mazzo, nel mescolare questo si fa andare facilmente la prima in principio al mazzo, e quindi la si consegna.

2.

Altro modo di eseguire il predetto giuoco.

Per trovare la carta nel secondo modo se ne fa prendere una da uno spettatore e mentre che questi la osserva, si divide in due il mazzo, guardando qual'è la carta colla quale termina la parte di mazzo superiore e si fa introdurre tra i due mazzetti la carta scelta in modo che questa rimanga sotto a quella già vista.

Si finge di mescolare il mazzo, facendo però conservare alle carte sempre lo stesso ordine, poscia sarà facile estrarre la carta scelta, facendole scorrere tra le mani dalla parte dei colori, sapendo che essa è posta sopra a quella che è stata già vista nel dividere in due il mazzo.

3.

Altro modo di eseguire il predetto giuoco.

Si dividano le carte del mazzo in due mazzetti che contengano, il primo tutte le figure

coi quattro assi e i quattro tre, il secondo tutte le altre carte cioè i due, i quattro, i cinque, i sei e i sette. I due mazzetti conterranno venti carte ciascuno.

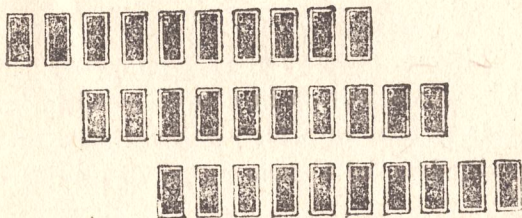
Fatta scegliere da uno spettatore una carta nel primo mazzetto, la si fa porre nell'altro, che si avrà cambiato col primo senza che alcuno se ne accorga. È chiaro che voltando il mazzo dalla parte delle figure e facendole scorrere tra le mani si troverà facilmente la carta fissata

4.

Indovinare il numero delle carte mosse.

Si dispongono sopra una fila dieci carte dall'uno al dieci, incominciando da sinistra verso destra, voltate tutte verso il tavolo, cosicchè non si possano vedere dalla parte delle figure. Uno spettatore dovrà muovere alcune di queste carte da sinistra a destra addizionandole colle altre all'estremità della fila: si tratta di indovinare il numero delle carte mosse.

Se per esempio sono state mosse due carte il numero è dato dall'ultima a destra e in ciò non vi è nulla di straordinario.

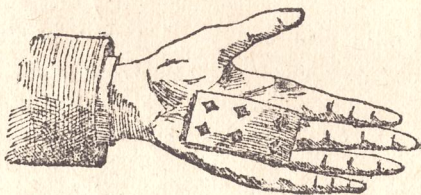
Si fanno muovere ancora alcune carte e allora il numero delle carte mosse è dato

da quella che occupa il posto terzo incominciando a contarle a destra e proseguendo verso sinistra, cioè il numero delle carte mosse prima più una. Si avverte però che non si possono muovere più di nove carte senza avviso e che quando la carta che dà il numero delle carte mosse è il dieci vuol dire che non ne è stata mossa alcuna. Perchè il giuoco faccia più effetto è bene che il prestigiatore si allontani quando vengono mosse le carte, affinchè il pubblico non creda

che si dice il numero giusto per averle viste a muovere.

5.

Far sparire una carta.

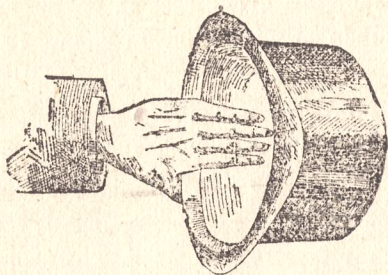
Si fa scegliere ad uno spettatore una carta, che viene trovata in uno dei modi indicati e la si pone in principio al mazzo. Si mette sul palmo della mano un po' di gomma, co-

sicchè, appoggiando questo sul mazzo, la carta rimarrà aderente alla mano e mentre che lo spettatore verifica la sparizione, la si pone in tasca.

Per eseguire questo giuoco bisogna ser-

virsi di un mazzo che abbia le carte non troppo grandi, ma che possano venire nascoste dal palmo della mano

C.

Far escire da un cappello una carta sparita.

Fatta sparire la carta nel modo indicato, si cerca un cappello ad uno spett..tore e vi

si introduce la mano sulla quale vi è la carta, che con un colpo di pollice verrà facilmente staccata.

Capovolgendo il cappello vi escirà la carta.

7.

Far comparire in un arancio una carta sparita.

Fatta sparire una carta la si consegna, senza esser visti, al segretario che la introduce in un arancio, in modo però che questo sembri intatto. Si prega quindi uno spettatore di consegnarvi un arancio, che voi cambierete con quello preparato, cosicchè tagliandolo per metà vi si troverà internamente arrotolata la carta sparita.

Il modo migliore per introdurre la carta nell'arancio consiste nel segnare primamente colla punta di una lama di temperino un circolo di un centimetro di diametro che abbia per centro il picciuolo del frutto e di asportare, senza romperlo, il disco che ne rimane ritagliato. Collo stesso temperino si scava quindi un tubo lungo l'asse dell'arancio e in esso si introduce la carta arrotolata che verrà coperta dal disco di pelle. L'arancio così preparato, veduto un po' in distanza sembra intatto.

8.

Prendere al volo due cart buttando in aria il mazzo.

Si fanno prendere da uno spettatore due carte, quindi, in uno dei modi già indicati, si riducono le due carte in pricipio al mazzo, e senza farsi vedere si pone una di esse in fondo allo stesso mazzo.

Si bagnano con un po' d'acqua il pollice e l'indice e con questi due diti si prende il mazzo che verrà lanciato in aria, coll'avvertenza però di stringere subito i due diti fra i quali resteranno le due carte.

Si fingerà di prenderle tra quelle lanciate in aria e se le consegneranno poi allo spettatore, il quale verificherà che sono proprio quelle state prese prima dal mazzo.

9.

Infilzare due carte sopra una spada buttando in aria il mazzo.

Questo giuoco va eseguito in parte come il precedente, solo si devono infilzare rapi-

damente su una spada le due carte e questa operazione viene in parte nascosta dalle carte lanciate in aria che cadono.

Perchè questo giuoco riesca bene e faccia effetto, bisogna essersene bene esercitati, potendo solamente così ottenere quella sveltezza necessaria, perchè il pubblico non si accorga dell'artificio.

10.

Raccogliere nel cappello due carte fissate buttando in aria il mazzo

Si riducono due carte scelte una in principio e l'altra in fondo al mazzo e nel modo già insegnato, buttando in aria il mazzo, si trattengono le due carte fra le dita accompagnando con queste il mazzo.

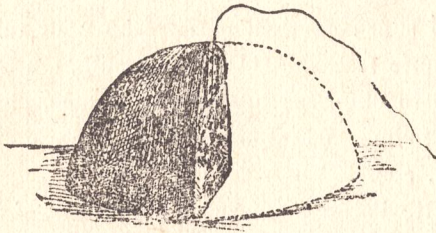
Esse vengono quindi lasciate cadere nel cappello, avvertendo però di ritirarlo subito affinchè non ve ne entrano delle altre.

Se tutto viene fatto rapidamente la riuscita del giuoco è sicura.

11.

Far escire da un panettone una carta scelta.

Fatta prendere una carta da uno spettatore, la si fa sparire nel modo già insegnato e la si consegna al segretario, ben inteso, nascostamente.

Questi vi attaccherà nella parte inferiore

un filo di seta o meglio un crine, quindi fatto un taglio in un panettone vi introdurrà la carta in modo che tirando il filo questa esca.

Fattosi consegnare il panettone, lo si porrá sul tavolino in modo che il filo sia posto dalla

parte del prestigiatore, cosicchè prendendo questo filo senza farsi accorgere dal pubblico lo si tirerà, vedendo escire dal panettone la carta.

12.

Indovinare una carta fissata da uno spettatore.

Si prega uno spettatore di scegliere nel mazzo una carta facendole passare tra le mani senza cambiarne l'ordine e di tenere a mente non solo la carta fissata, ma anche il posto che essa occupa nel mazzo, cioè se è la prima, o la quinta, oppure la dodicesima, ecc.

Fattosi allora consegnare il mazzo, si finge di mescolarlo, ma invece si sovrappone alla prima carta (ossia quella dalla quale lo spettatore ha incominciato a scegliere le carte) un numero contato di carte e si dice di aggiungere questo numero a quello di posto della carta fissata. Il numero risultante è quello delle carte che dovranno venire le-

vate, onde l'ultima sia quella fissata dallo spettatore.

Affinchè il giuoco faccia più effetto, è bene allontanarsi dalla sala quando lo spettatore fissa la carta, così non si desteranno sospetti.

Esempio.

Supponendo che la carta fissata sia il re di picche, che occupa il settimo posto, sovrapponendo diciotto carte alla prima del mazzo, si dice di aggiungere questo numero a quello di posto della carta e nel nostro caso si ottiene venticinque.

Contando allora lo spettatore venticinque carte l'ultima sarà naturalmente il re di picche.

13.

Indovinare una carta pensata da uno spettatore.

Da un mazzo di quaranta carte se ne levano quattro, ad esempio tutti i re, e le carte

rimanenti si dispongano in sei file, ciascuna di sei carte, quindi se ne fa fissare una da uno spettatore, facendosi dire in quale fila essa si trova.

Si fanno allora sei mazzetti in modo che ciascuna carta della fila, in cui vi è la carta pensata, si trovi in principio di ciascun mazzetto; fattili vedere allo spettatore spiegandoli uno per uno, lo pregherete di dirvi in quale di essi si trova la carta fissata e sapendo che questa è in principio di quel mazzo, sarà facile a trovarla

Indovinare due carte pensate da uno spettatore.

Questo giuoco non può più venire eseguito nel modo del precedente, ad eccezione di adoperare due mazzi, il che però riesce troppo lungo.

Si dispongano sopra una fila nove carte di cuori cioè, l'asso, il due, il tre. il quattro,

il cinque, il sei, il sette, l'otto ed il nove; sopra un'altra fila poi le carte di picche portanti gli stessi numeri di quelle di cuori.

Fate fissare allora ad uno spettatore due carte (che non siano però nella stessa fila) si fa aggiungere cinque al doppio del numero portato dalla carta della prima fila, cioè di cuori, e moltiplicare per cinque la somma risultante. Fattosi dire il prodotto, al quale però sarà stato aggiunto il numero portato dalla carta di picche, vi si leva mentalmente venticinque: il numero ottenuto sarà necessariamente di due cifre, di cui quella delle decine dà il numero portato dalla carta pensata di cuori, e quello delle unità il numero della carta di picche.

Supponendo che le due carte pensate siano il tre di cuori e il nove di picche, il doppio del primo è sei, aggiungendovi cinque si ha undici, che moltiplicato per cinque dà cinquantacinque, e sommandovi il numero della carta di picche che è nove si ottiene sessantaquattro.

Levandovi venticinque si ha trentanove,

le cui cifre rappresentano per l'appunto i numeri delle due carte pensate, il tre di cuori e il nove di picche.

15.

Indovinare tre carte pensate da uno spettatore.

Si dispongano sopra una fila nove carte di cuori cioè l'uno, il due, il tre, il quattro, il cinque, il sei, il sette, l'otto ed il nove; sopra un'altra nove di picche portanti il medesimo numero e su una terza nove di quadri.

Si prega uno spettatore di fissare una carta per ogni fila e di ritenere il numero portato da ciascuna. Si fa aggiungere cinque al doppio del numero portato dalla carta che sta nella prima fila e moltiplicare la somma per lo stesso cinque. Al prodotto poi lo spettatore deve aggiungere il numero portato dalla carta che sta nella seconda fila e il tutto moltiplicare per dieci; per ultimo gli si fa aggiungere il numero portato dalla carta che sta nella terza fila.

Fattosi dire a quanto ammonta questo numero, vi si leverà duecentocinquanta, cosicchè le cifre del numero risultante rappresentano i numeri portati dalle carte pensate e più propriamente la cifra delle centinaia il numero portato dalla carta pensata nella prima fila, la cifra delle decine il numero della carta della seconda fila e quella delle unità il numero della carta della terza fila.

Supponendo che le tre carte pensate siano il tre di cuori, il sette di picche e il nove di quadri, si fa aggiungere cinque al doppio di tre ottenendo undici, che moltiplicato per cinque dà cinquantacinque, a cui va aggiunto il numero della carta posta nella seconda fila, cioè sette, cosicchè si ottiene sessantadue che moltiplicato per dieci dà seicentoventi. Aggiungendovi il numero della carta posta nella terza fila si ha seicentoventinove, che levato dal numero duecentocinquanta dà trecentosettantanove, le cui cifre sono i tre numeri delle carte pensate.

La prima sarà dunque il tre di cuori, la seconda il sette di picche e l'ultima il nove di quadri.

16.

Far trovare una carta fissata nella tasca d'uno spettatore.

Trovata la carta fissata come fu già insegnato, se la fa sparire, avendo l'avvertenza di tenerla nascostamente in mano.

Consegnato il mazzo ad una persona del pubblico, si introduce, senza farsi accorgere, la carta nella tasca di uno spettatore, quindi andati al tavolino si dirà che la carta non si trova più nel mazzo perchè è stata presa da una persona del pubblico che la ha nascosta nella sua tasca. Tutti naturalmente guarderanno nelle loro tasche ed uno vi troverà con suo gran stupore la carta.

Non si creda che sia molto difficile di mettere la carta in una tasca, senza farsi accorgere, perchè questa essendo piatta vi scivolerà dentro facilmente; se si vede che lo spettatore avverte che qualcuno lo tocca, lo si urterà leggermente, fingendo però che ciò sia avvenuto in isbaglio.

17.

Indovinare quante carte ha levato dal mazzo uno spettatore.

Si mettano le quaranta carte di un mazzo in modo, che quelle di cuori siano poste per prime, e vadano dall'asso al re, cioè prima l'asso e poi il due, il tre, il quattro, il cinque, il sei, il sette, il fante, la regina e il re; vi siano poscia quelle di picche, indi quelle di quadri, e per ultimo le carte di fiori poste tutte in ordine crescente come quelle di cuori.

Si fanno levare allora da uno spettatore alcune carte e si guarda l'ultima di quelle levate e se è di cuori il numero delle carte mosse è quello portato da questa carta; se è di picche vi si aggiunge dieci, se è di quadri venti, se di fiori trenta.

Si intende però che il fante vale otto, la regina nove, il re dieci.

Perchè il pubblico non si accorga del modo

nel quale si indovina il numero delle carte mosse, non bisogna farsi vedere a guardare l'ultima carta.

18.

Indovinare le carte senza vederle.

Si dispongano le carte di due mazzi nello stesso ordine, quindi si finge di mescolare il primo, ma invece si fa in modo che esse prendano la stessa posizione di prima. Quindi tenendo il mazzo sul tavolo in modo che non si vedano le carte dalla parte dei colori, si alza la prima, che essendo eguale a quella dell'altro mazzo si può farsela dire prima dal segretario, fingendo di averla indovinata coll'aiuto del solo tatto.

Facendo così colle altre carte si può riescire ad indovinare l'intero mazzo; bisogna lasciar passare però un po' di tempo dopo avere indovinata la carta, per lasciare al segretario l'occasione di dirla senza farsi nè sentire nè accorgere dal pubblico

Questo giuoco può venire eseguito in un'altra maniera, nella quale si può mescolare prima il mazzo, facendo andare le carte nell'ordine che si vuole; senza farsi vedere si volta quindi la prima carta. Resteranno allora le figure del mazzo rivolte tutte da una parte, tranne una che sarà dall'altra.

Allora, se tutto questo verrà eseguito rapidamente si potrà far credere al pubblico che tutte le carte siano rivolte dalla parte delle figure verso di lui, mentre in realtà non ve ne sarà che una, essendo le altre rivolte verso il prestigiatore. Levando la prima di queste, avendola già vista, si fingerà di indovinarla col tatto e così si farà colle altre carte.

Si avverte che la carta deve essere levata dal mazzo in modo da comparire coi colori verso il pubblico. Per ottenere ciò si fa scorrere coll'indice la carta fino a che penda un centimetro dalla parte inferiore del mazzo; si prende allora col pollice e l'indice la carta e facendole compiere un mezzo giro, essa comparirà dalla parte opposta di prima. Se

ciò viene fatto rapidamente il pubblico resta di sicuro ingannato.

10.

Messa una moneta fra due carte farla sparire.

Si ponga una moneta di nichel da venti centesimi in mezzo a due carte, che vengono messe fra il pollice e l'indice della mano sinistra in modo che la moneta sia fra i due diti, ma non compressa da essi.

Colla mano destra si dà un abile colpo alle due carte che andranno via, mentre la moneta per inerzia rimarrà fra le due dita che venendo strette nasconderanno la moneta. Con destrezza si lancerà quindi nella manica la moneta, dopo di che sembrerà che essa sia sparita.

Alcuni poi preferiscono eseguire questo giuoco con alcune modificazioni, pongono cioè la moneta fra le due carte sopra una pila di monete che ne ha una di meno di

quelle credute dal pubblico, quindi dando il colpo colla mano le carte voleranno via mentre la moneta rimarrà sopra le altre.

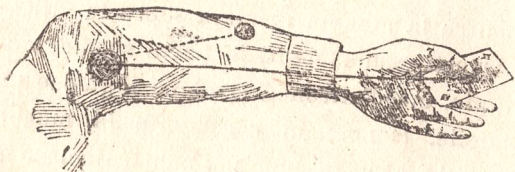
Questi cambiamenti in parte sono di vantaggio, ma d'altronde rendono il giuoco più difficile, rimanendo raramente la moneta sopra le altre e non potendo calcolare al momento il posto sul quale mettere le due carte.

20.

Altro modo di eseguire il giuoco predetto.

La moneta da far sparire deve essere bucata con un trapano oppure con un chiodo, e per il foro ottenuto si fa passare un elastico, che viene affrancato con un nodo; l'altra estremità dell'elastico la si attacca a metà della manica della camicia. Essendo l'elastico più corto di metà della manica, quando questo non viene teso, la moneta rimane nascosta nella manica della giubba.

Tirando quindi l'elastico si tiene in mano

la moneta, che verrà posta fra le due carte

tenute strette, onde la moneta non scappi, dalle dita.

Se si allontanano fra loro i due diti che tengono le carte, ed a queste si dà un colpo con una mano così da lanciarle lontano, la moneta rimasta libera verrà tirata dall'elastico teso nella manica, e in questo modo avverrà la sparizione.

Ho citato ambedue i modi per eseguire questo giuoco, perchè se al dilettante riescisse un po' difficile di farlo nella prima maniera occorrendovi destrezza, può eseguirlo nell'altro modo, che si fonda sopra un preparato molto semplice

21.
Far ritornare la moneta.

Per farla ritornare, se il giuoco è stato eseguito nel primo modo, basta lasciarla scivolare in mano, prendendo quindi due carte che vengono poste una sopra il pollice e l'altra in mano, tenendovi sotto aderente col dito la moneta. Se si pone questa carta sopra all'altra, la moneta rimarrà tra le due carte, cosicchè si può fingere di farla ritornare facendo dei segni cabalistici e alzando quindi una carta, sotto ad essa e sopra all'altra si troverà la moneta sparita.

Se il giuoco è stato eseguito nel secondo modo bisognerà prendere di nascosto una moneta all'uopo posta prima sul tavolo e quindi fare come ho già detto.

22.
Indovinare che carta prenderà uno spettatore.

Si fanno due mazzetti di carte, l'uno formato di cinque otto (presi da due mazzi) e

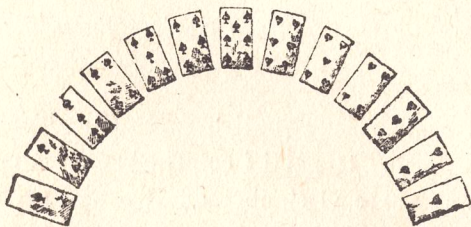
l'altro di otto carte qualunque. Si scrive sopra un foglietto di carta un otto e si dice che in esso sta scritto quale carta prenderà uno spettatore; infatti se questi ne prende una dal primo mazzetto, la carta presa porterà il numero otto come sta scritto, se invece ne prende una dal secondo mazzetto il numero va ancora bene, perchè la carta è stata presa nel mazzetto che conteneva otto carte.

Le carte devono essere rivolte coi colori verso il tavolo ed il giuoco non deve essere ripetuto, altrimenti il pubblico scoprirebbe subito l'inganno sul quale è basato il giuoco.

23.

Circolo magico di carte.

Da un mazzo di quaranta carte se ne estraggono sette di cuori cioè l'asso, il due, il tre, il quattro, il cinque, il sei e il sette, e sei di picche portanti gli stessi numeri di quello di cuori, tranne il sette. Esse verranno di-

sposte in un circolo, le prime in ordine progressivo crescente seguite dalle altre, poste

invece in ordine progressivo decrescente, cioè quelle di cuori dall'uno al sette, quelle di picche dal sei all'uno.

Fattane pensare una da uno spettatore, gli si fa levare il numero portato dalla carta da lui fissata da quattordici; se questi conterà tante carte quante sono date da questo numero risultante a incominciare dall'asso di cuori, l'ultima sarà quella fissata oppure quella che porta lo stesso numero.

Per farmi meglio comprendere ne dò un esempio: supponendo che lo spettatore abbia fissato il tre di cuori, levando questo numero da quattordici si ha undici e infatti l'undicesima carta è il tre di piccho.

24.

Far sparire quattro carte coprendole con altre quattro.

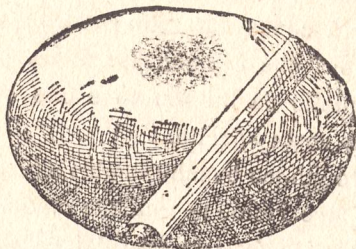
Si costruiscano quattro carte che abbiano da ambedue le parti i colori e precisamente da una parte vi siano i quattro assi e dall'altra i quattro re.

Queste carte vengono fatte riunendo le parti colorate di due carte divise lungo lo spessore di esse. Fattele vedere al pubblico dalla parte dei re, si mettono sul tavolino voltate da questa parte, in modo però che sembrano carte solite e copertele intieramente con quattro altre carte spalmate di gomma, della grandezza uguale alle prime e rappresentanti i quattro assi, vengono lasciate sul tavolino.

Dopo un po' di tempo passato intrattenendo il pubblico con motti allegri, si alzano le carte che saranno i quattro assi e sotto di esse non vi sarà nulla, ben inteso però che la colla abbia attaccato le due carte fra loro.

25.

Cambiare una carta in un uovo e poscia da questo estrarre la carta.

Per eseguire questo giuoco bisogna adoperare un uovo vuotato facendovi due piccoli fori ai vertici e soffiandone fuori il contenuto dall'apertura maggiore. Per questa

si introduce una carta da giuoco ben arrotolata e priva di un pezzetto, che si troverà sul tavolo.

I due forellini verranno accuratamente chiusi colla cera.

Presa una carta la si rompe in pezzetti (essa sarà uguale a quella che si trova nel-

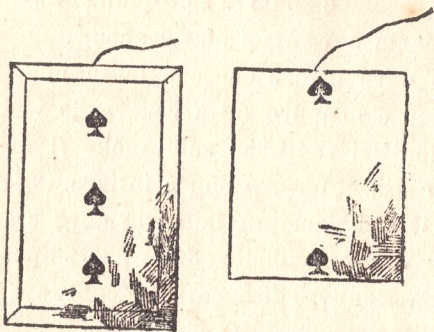
l'uovo) e si finge di introdurla in un cappello, nel quale si troverà un uovo.

Intanto, vedendo sul tavolo il pezzetto di carta, si finge di averlo dimenticato e lo si consegna ad uno spettatore dal quale si fa estrarre i pezzetti messi nel cappello, che con gran meraviglia non verranno trovati, essendovi al loro posto un uovo. Fattoselo consegnare, lo si cambia con quello preparato; quindi, rottolo, se ne estrae la carta, che verrà consegnata allo spettatore. Questi verificherà che è mancante di un pezzetto, che è quello da lui tenuto e che dunque è la carta rotta sparita.

Questo giuoco benchè sembri a tutta prima facile, pure richiede qualche difficoltà, dovendo venire fatti in esso dei cambiamenti, che, se non sono fatti bene, fanno andar a male il giuoco o ne compromettono la riuscita. Il dilettante dunque non si azzardi ad eseguirlo se prima non se ne è esercitato, così da essere sicuro del fatto suo.

26.

Cambiare l'asso di picche nel tre.

Per fare questo giuoco occorre una cai fabbricata appositamente. Essa è composta di due fogli sovrapposti, dei quali il primo

rappresenta l'asso di picche ed ha ritagliate nelle estremità due picche che non verranno vedute essendo il foglio inferiore bianco.

Fra questi due fogli se ne pone un terzo più basso degli altri, in cui vi saranno le due picche poste in modo che corrispondano

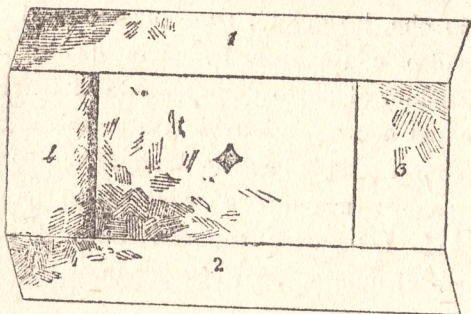
a quelle ritagliate. I due fogli vengono uniti fra loro mediante alcune listerelle di carte incollate nelle estremità, e al foglio di mezzo verrà attaccato un filo, in modo che tirandolo compariscano le due picche sulla carta; così si cambia l'asso in tre.

Per far ritornare l'asso, basta lasciar andare il filo e il foglio cadendo lascerà bianche le due picche e rimarrà solo quella di mezzo.

La carta deve essere fatta accuratamente e non deve essere consegnata in mano al pubblico e neppure fatta vedere da vicino, altrimenti si vedrebbe subito che il foglio della carta anteriore non è intiero. Quando si fa il cambiamento la carta deve essere tenuta verso al pubblico dalla parte opposta a quella su cui vi è disegnata la picche, avendo cura di voltarla appena che il cambiamento è avvenuto. Il filo deve essere di seta o di crine e per maggior comodità verrà attaccato ad un dito, in modo che la trasformazione avvenga solo per il movimento di questo, rendendo così difficile la scoperta del segreto del giuoco.

27.

Cambiare una moneta in una carta.

Si prendono due fogli di carta uguali e si pone una carta da giuoco nel mezzo d'uno,

piegandone quindi le due parti laterali (1 e 2) e per ultimo la superiore e l'inferiore (3 e 4).

Identicamente viene fatto coll'altro foglio, senza porvi peró la carta da giuoco.

Si incollano insieme i due involti così costruiti, non dalla parte per cui si aprono, ma dall'altra, cosicchè, se sono uguali, ap-

poggiandoli riuniti sul tavolo sembrerà che ve ne sia uno solo, cioè il superiore. Il tutto viene poi incartato in un altro foglio.

Ora appoggiato questo involto sul tavolo gli si leva il foglio esteriore, poscia si apre l'involto superiore, che sarà quello vuoto e vi si introduce una moneta.

Chiuso lo si incarta coll'altro foglio in modo che, levandolo, superiormente vi sia l'involto contenente la carta da giuoco. Aprendolo al posto della moneta si troverà la carta e così sarà avvenuto lo scambio.

Come si vede la riescita del giuoco dipende dal sapere incartare e scartare gli involti facendo comparire superiormente il contrario di quello che v'era prima.

28.

Far ritornare al posto della carta la moneta.

Questo giuoco è l'opposto del precedente, dopo del quale viene di solito eseguito trat-

tandosi di far andare al posto della carta la moneta di prima, che può anche venire segnata dal pubblico.

Per far ciò, bisogna conservare intatto l'involto del giuoco precedente, avendo cura però di aprirlo in modo che superiormente vi sia quello contenente la moneta.

Affinchè il prestigiatore non confonda i due involti sarà bene che vi faccia sopra un piccolo segno convenzionale, togliendo così ogni probabilità di insuccesso nel giuoco.

29.

Cambiare una carta in un'altra.

Per eseguire questo giuoco in generale si può servirsi del predetto involto mettendovi da una parte una carta e dall'altra la carta nella quale la prima deve essere cambiata.

Eseguendo come nell'esercizio precedente, si fa avvenire lo scambio delle due carte.

30.

Far sparire una carta posta in un involto.

Preso l'involto suaccennato, da una parte vi s'introduce la carta che deve sparire, mentre dall'altra non si mette nulla. Operando come nell'esercizio precedente apparirà l'involto vuoto.

Coll'uso di questo apparecchio si possono eseguire molti altri giuochi, ma dovendo venire fatti tutti nello stesso modo, li ometto lasciando libero campo al dilettante di pensarli. Esso serve in generale per cambiare una carta da giuoco in un oggetto piatto e di poco volume, o viceversa per cambiare questi ultimi oggetti fra di loro per farli sparire.

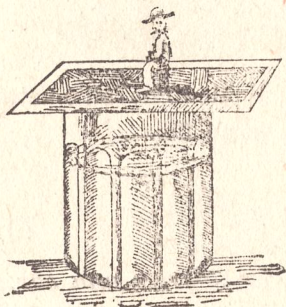
Avverto però che questi giuochi non devono essere fatti uno dopo l'altro in una stessa volta, altrimenti riescirebbe facile al pubblico di accorgersi che gli involti sono due.

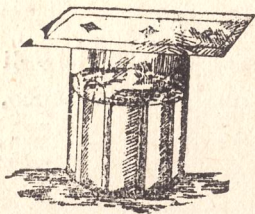
31.

Far saltare un ometto posto sopra una carta.

Si empie per tre quarti un bicchiere di acqua e lo si copre con una carta da giuoco, badando che l'orlo del bicchiere sia asciutto e che la carta nella sua larghezza non sporga fuori da questo più di due o tre millimetri.

La carta in capo a mezz'ora si sarà gonfiata internamente, mentre al di fuori vi sarà un'insenatura, prodotta dall'umidità del liquido contenuto nel bicchiere.

Allora si alza leggermente la carta riponendola rovesciata allo stesso posto di prima.

Sulla gonfiatura della carta si pone con molta delicatezza un piccolo tappo, al quale si unisce

un ometto ritagliato nella carta. Di lì a poco tempo questa, gonfiandosi, farà saltare in aria il tappo, producendo per di più un piccolo rumore.

Perchè il giuoco faccia più effetto bisogna far vedere al pubblico che all'ometto non vi è attaccato nessun filo.

32.

Far sparire una carta mettendo il mazzo che la contiene in un astuccio.

Si prende un astuccio che abbia doppio fondo, il quale deve essere mancante di una piccola striscia larga due o tre millimetri e perpendicolare al fondo dell'astuccio stesso.

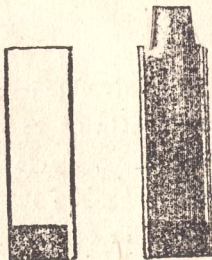
La carta da far sparire deve essere al primo posto del mazzo e introducendo questo nell'astuccio si fa cadere molto facilmente la carta nel doppio fondo,

cosicchè essa rimane nascosta agli occhi del pubblico, mentre le altre restano fuori per un terzo dall'astuccio.

Chiusolo si finge di farla sparire pronunziando delle parole magiche, quindi

apertolo si estrae il mazzo, che verrà consegnato ad uno spettatore, affinchè ne verifichi la mancanza.

L'astuccio ben inteso non deve essere fatto vedere al pubblico e messo, appena estratto il mazzo, in un luogo nascosto o consegnato al segretario, per non essere nell'occasione di consegnarlo a chi ne facesse richiesta.

Il pubblico d'altra parte crederà molto difficilmente che la carta sia rimasta nell'astuccio, dovendo in questo caso essa rimanere in parte fuori ed essere quindi veduta da tutti.

33.

Far venire nell'astuccio la carta già sparita.

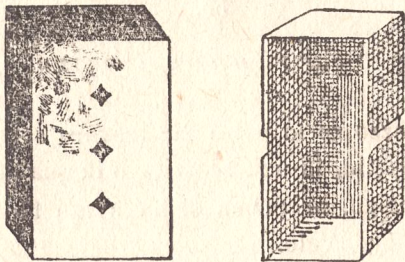
Si introduce nell'astuccio, che conterrà ancora la carta sparita, il mazzo; quindi, invece di estrarlo colle mani, lo si fa escire capovolgendo l'astuccio, cosicchè ne sortirà anche la carta, che sarà ricomparsa.

Il fondo dell'astuccio può essere anche costruito dallo stesso prestigiatore prendendo un pezzo di sughero della grandezza della base dell'astuccio e alto due o tre centimetri; da esso, lungo il lato maggiore, si toglie una lista di due o tre millimetri e lo si incolla sul fondo dell'astuccio.

34.

Far sparire un mazzo di carte.

Si fa fare dal lattaio un finto mazzo di carte delle stesse dimensioni dei veri, che

sia mancante della faccia superiore nella figura fatta più scura e che rimanga aderente all'astuccio. L'astuccio deve poter poi venire aperto da due parti, come è indicato dalla figura. Preso un mazzo di carte dopo averlo fatto vedere al pubblico lo si cambia con quello di latta, che essendo stato dipinto

sembrerà uguale al primo. Lo si introduce quindi nell'astuccio, in modo che il lato mancante sia in fondo, chiudendo questo poscia col coperchio.

Si tiene un po' in mano l'astuccio, muovendolo per far dimenticare al pubblico da che parte è venuto chiuso, quindi lo si apre dalla parte opposta. Essendo il mazzo di latta

mancante della parte superiore e vuoto in mezzo, esso rimarrà aderente all'astuccio sembrandone l'interno.

Il pubblico stesso potrà prendere in mano l'astuccio per verificare la sparizione, senza che si accorga di qualche cosa.

35.

Far ritornare il mazzo.

Il mazzo se lo potrà far trovare sotto ad un cappello, in una scattola o in qualunque altro luogo, se prima si ha avuto l'avvertenza di porvelo.

Per farlo ritornare nell'astuccio dopo avvenuta la sparizione lo si chiude, avendo cura di aprirlo dalla parte opposta. Il mazzo ricomparso non deve venir estratto dall'astuccio ed ancora meno fatto vedere da vicino al pubblico, bensì subito consegnato al segretario.

Volendo far trovare il mazzo vero nell'astuccio bisognerà cambiare questo con un

altro contenente un mazzo uguale al primo. Se questo cambiamento viene fatto rapidamente e nel momento opportuno è ben difficile che il pubblico se ne avveda; dato però questo caso si potrà far ritrovare il mazzo nel primo modo.

Quest'ultima maniera è da preferirsi, perchè si può consegnare al pubblico il mazzo ed anche perchè in caso di insuccesso vi è sempre una via di scampo.

L'astuccio esternamente deve essere tutto del medesimo colore, cioè senza avere i due coperchi di diverso colore, il che riuscirebbe più comodo al prestigiatore, ma nello stesso tempo causa di male riuscita al giuoco.

36.

Trasformare un mazzo di carte in confetti.

Si introduce il mazzo finto ripieno di confetti in un astuccio in modo che il lato mancante del mazzo sia contro il fondo, così i

confetti non saranno visti e perchè non facciano rumore bisognerà astenersi dal muoverlo troppo repentinamente.

Fatto vedere al pubblico il mazzo contenente l'astuccio, lo si chiude e nel discorrere lo si capovolge lentamente, quindi apertolo o fattolo aprire da uno spettatore si troveranno i confetti al posto delle carte.

Qualora non si avesse il mazzo finto, il giuoco può venire eseguito lo stesso in un modo diverso.

Presi due astucci uguali, il primo lo si riempie di confetti e si mostra al pubblico l'altro colle carte. Cambiando gli astucci si ottiene facilmente la trasformazione.

In questo giuoco ho fatto trasformare le carte in confetti, ma esse possono venire cambiate in qualunque cosa, purchè non su peri la grandezza del mazzo e non sia liquida. Si può fare anche il giuoco inverso ossia trasformare un oggetto qualsiasi, che soddisfi alle predette condizioni, in un mazzo.

37.

Trasformare un mazzo di carte in un oggetto scelto dal pubblico.

Si fa scrivere da ogni spettatore sopra un pezzo di carta il nome di un oggetto, nel quale desidera venga trasformato il mazzo.

Fattosi consegnare i pezzi di carta ripiegati in quattro, vengono cambiati nascostamente con altri tenuti pronti in mano, su tutti i quali sta scritto lo stesso oggetto che il prestigiatore vuol far comparire e che ha già preparato nell'astuccio.

Posti questi biglietti in un cappello, se ne fa estrarre uno da uno spettatore, quindi, come nell'esercizio precedente, si fa la trasformazione.

Si avverte però che nel pubblico vi deve essere uno, il quale si sia prima accordato col prestigiatore sull'oggetto che deve scrivere sul foglio, affinchè poi non venga estratto un-oggetto che nessuno ha domandato.

38.

Far passare due carte da una mano all'altra.

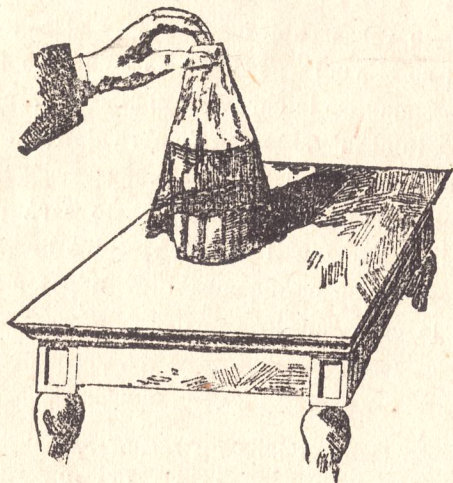
Prese due carte a piacere, per esempio l'asso di quadri e il re di picche, dopo averle fatte vedere al pubblico, si pongono la prima nella destra e la seconda nella sinistra; poscia vengono riunite in modo che siano per metà sovrapposte, trovandosi l'asso verso la mano destra e il re verso la sinistra.

Ponendo il pollice della mano destra sul re dalla parte superiore e l'indice della mano sinistra sull'asso dalla parte inferiore, se i due diti saranno stati bagnati essi ritireranno nelle mani le carte in ordine inverso a quello che crede il pubblico.

Voltando le carte si fa vedere che il cambiamento è avvenuto.

39.

Far sparire una carta immergendola nell'acqua.

Preso un fazzoletto vi si attacca nel centro un filo della lunghezza di dieci centimetri,

che è unito ad una carta da giuoco

Si prega il pubblico di dare un fazzoletto, che verrà facilmente cambiato con quello preparato e presa la carta a questo attac-

cata la si pone nel centro del fazzoletto. Perchè il pubblico si assicuri che la carta non è stata asportata, si fa toccare da uno spettatore la carta coperta dal fazzoletto.

Lasciando cadere la carta in una tazza d'acqua, essa verrà poi tolta dalla tazza stessa col solo levare il fazzoletto.

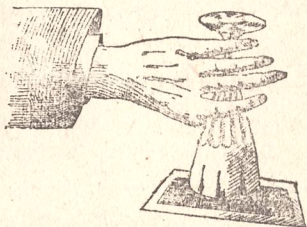
Questo verrà subito consegnato al segretario; se si vuole però si può spiegarlo facendo rimanere la carta verso di sè e avendo posto i lumi in modo che l'ombra della carta non si proietti sul fazzoletto.

Si avverte che quanto questo sarà più grande, tanto più il giuoco riuscirà meglio, togliendo cioè ogni probabilità di poter vedere la carta creduta sparita.

40.

Capovolgere un bicchiere coperto da una carta e pieno d'acqua senza che questa si versi.

Questo più che un giuoco è un esperimento di fisica e consiste nell' empire un

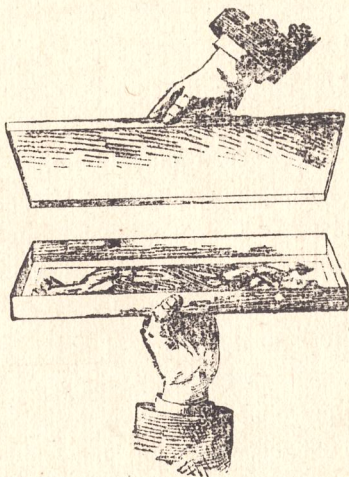
bicchiere di acqua fino all'orlo, coprendolo quindi con una carta da giuoco; questa deve essere necessariamente più grande dell'apertura del bicchiere, giacchè in caso contrario il giuoco non riesce.

Se si capovolge il bicchiere così preparato, si vedrà, con gran meraviglia, che l'acqua non si versa, rimanendo invece sorretta dalla carta da giuoco.

Questo esperimento, che per molti può sembrare sorprendente, ha la sua spiegazione che è semplicissima; basta osservare l'ufficio della carta, il quale è di impedire che l'acqua, suddividendosi, lasci penetrare l'aria ad esercitarvi la propria forza elastica.

Alla carta da giuoco si può sostituire un pezzo di carta qualunque, anche velina, non contribuendo ciò per nulla all'insuccesso del giuoco.

41.

Cambiare la regina di picche nel re di quadri.

Per fare questo giuoco bisogna adoperare

un astuccio da carte in cui queste vi stiano adagiate sul fondo; si costruisce una laminetta di piombo coperta da ambo le parti

con un foglio di carta, cosicchè possa figurare il fondo dell'astuccio.

Messo pertanto in esso la regina di picche, essendovi nel coperchio la laminetta di piombo e su quella il re di quadri, nel chiudere l'astuccio la laminetta cadrà coprendo la regina di picche, mentre nell' astuccio stesso vi sarà il re di quadri.

Con questo astuccio si possono anche far sparire le carte, se si ha l' avvertenza di porne nessuna sulla laminetta; come pure si può cambiare una carta in una moneta, in un foglio di carta, in un biglietto di banca, ecc.

La laminetta da porsi nel coperchio deve essere di una grandezza tale da rimanere ferma in esso e di cadere appena lo si scuote; infatti, se essa non soddisfasse bene e infallantemente a queste condizioni, il giuoco potrebbe non riescire, esponendosi così alle risa del pubblico.

L'astuccio preferibilmente deve essere di legno o di cartone, ma non di metallo perchè se fosse tale, la lastrina di piombo, perchè

non cada, dovrebbe essere affrancata in un modo da staccarsene solo difficilmente.

42.

Gettando in aria un mazzo di carte convertire queste in altrettanti biglietti da visita.

Si raccolgano in mazzo quaranta biglietti da visita e si ponga al principio ed alla fine del mazzo una carta da giuoco, in modo da sembrare un vero mazzo di carte.

Le carte da giuoco ed i cartoncini devono essere necessariamente delle medesime dimensioni, e qualora gli orli del biglietto da visita fossero troppo bianchi rispetto a quelli delle carte si devono tingere i primi in modo da renderli identici sotto tutti i rapporti.

Si fa vedere un mazzo vero al pubblico e con esso anzi si eseguisce uno dei giuochi predetti, quindi, cambiatolo senza farsi vedere con quello preparato, si bagnano il

pollice e l' indice della mano destra. Con essi quindi si prende il mazzo e nel gettarlo in aria si fanno rimanere facilmente in mano le due carte, nascondendole subito in tasca.

Il pubblico avrà visto, in luogo delle carte, in aria i biglietti da visita del prestigiatore, i quali si troveranno quindi in terra e in numero perfettamente corrispondente alle carte del mazzo.

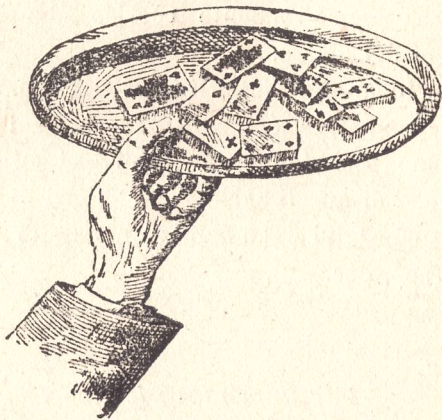
In luogo del biglietti da visita si possono far comparire dei fogli di carta sui quali stanno scritti dei detti spiritosi od altro; invece di questi anche dei biglietti di banca che consiglio siano della marca Gallo Amido Borace, ecc.

43.

Far aumentare le carte.

Per eseguire questo giuoco bisogna avere un piatto di metallo eseguito appositamente: deve essere formato di due piatti uniti con una lista pure di metallo dell'altezza di un

mezzo centimetro, mancante però di un pezzo sufficiente per lasciarvi passare una carta.

Riempito così il piatto internamente di carte, si fa porre da uno spettatore su di

esso un numero contato di carte, per esempio quaranta, cioè un mazzo completo, tenendo il piatto rivolto dalla parte dell'apertura verso sè stessi.

Rovesciando abilmente il piatto sul tavolo, si faranno escire anche le carte contenute nel doppio fondo, il che contribuirà ad aumentare le prime.

Si avverte di nascondere il piatto appena finito il giuoco o di sostituirlo con un altro simile, avente il bordo intero, perchè se il pubblico desiderasse di vederlo la chiave del giuoco verrebbe scoperta. Inoltre bisogna bene stare attenti di non rivolgere il piatto, mentre si parla, verso il pubblico dalla parte mancante, come pure di evitare abilmente qualsiasi occasione di farlo vedere.

Si potrebbe anche chiudere l'apertura con un meccanismo a molla semplicissimo, che ometto per non rendere troppo complicato il giuoco, potendo poi d'altra parte essere pensato dallo stesso dilettante.

44.

Altro modo di eseguire il predetto giuoco.

Qualora non riuscisse comodo al lettore di aumentare le carte nel modo suindicato

o non volesse procurarsi il piatto, può fare il giuoco nel modo seguente:

In luogo di un piatto si prende un cappello a cilindro e le carte dovranno essere più piccole delle solite, cioè delle dimensioni seguenti:

Lunghezza sei centimetri e larghezza tre centimetri e mezzo.

Consegnato un mazzo di queste carte ad uno spettatore, mentre che le conta si prendono in mano alcune carte e quindi si prende il cappello a cilindro in modo che la mano, rimanendo in esso stesa, nasconda le carte che si troveranno tra essa e il suddetto cappello.

Si fa vedere, senza muovere la mano, che il cappello è vuoto e si fanno introdurre in esso le carte contate dallo spettatore. Per farle aumentare basta capovolgere il cappello e lasciar cadere le carte che sono tra esso e la mano.

Questo modo per la sua semplicità può venire preferito al primo, qualora il prestigiatore abbia l'abilità e la sveltezza neces-

saria da prendere il cappello, avendo nascoste in mano delle carte.

Per far comparire in un cappello delle carte sparite si fa lo stesso, avendo l'avvertenza di porre prima nulla nel cappello e di avere in mano le carte stabilite.

Il cappello non deve avere la fodera, perchè se la avesse nascerebbero subito fra gli spettatori dei sospetti.

45.

Levando ripetutamente le prime due carte del mazzo, far rimanere dopo queste una carta sempre diversa.

Dopo aver bagnato il pollice e l'indice, con essi si prende il mazzo e se ne levano rapidamente la prima e l'ultima carta in modo che al pubblico sembri che esse siano le prime due.

Continuando a levare le due carte nel modo predetto, rimettendole quindi in principio al mazzo, è chiaro che sotto ad esse ne com-

parirà una sempre diversa e propriamcnte quella che si trovava prima in fondo al mazzo.

L'abilità necessaria per fare questo giuoco consiste dunque nel levare la prima e l'ultima carta del mazzo, facendo credere di aver levato le prime due; così bisogna far ciò molto rapidamente e porre il mazzo in modo da essere veduto dal pubblico non di fianco ma davanti.

Seguendo dunque queste norme, il dilettante con un po' di pratica può eseguirlo sicuro della riuscita.

46.

La carta ipnotizzata.

Si assicura ad una carta da giuoco con un po' di cera un filo di seta della lunghezza non maggiore di ottanta centimetri, quindi si attacca l'altro capo ad una bacchetta.

Movendo questa si potranno far eseguire alla carta degli infiniti movimenti, fingendo che avvengano per il proprio comando.

Il filo di seta, essendo scuro e sottile, non sarà visto dagli spettatori ed i movimenti della bacchetta verranno fatti parere gli ordini dati alla carta di muoversi. In luogo del filo di seta si può poi sostituire un crine di color scuro.

Per far saltare una carta sopra la bacchetta, basterà fermare una estremità del filo ad un bottone qualsiasi del panciotto e l'altra attaccarla alla carta colla cera.

Tenendo la bacchetta con tutte e due le mani, indietreggiando col corpo e stendendo le mani, si farà in modo che la carta vadi a posarsi sulla bacchetta, cosicchè quella si muoverà su questa a seconda dei movimenti fatti col corpo. Se questi saranno bruschi sembrerà che la carta salti sulla bacchetta.

Finito il giuoco si fa vedere agli spettatori che essa non è stata sottoposta ad alcun preparato e la si può anche consegnare levando prima col dito la cera.

47.

Far escire un fiore da una carta.

La carta da giuoco deve essere costruita appositamente; essa consta di due carte unite insieme mediante alcune listerelle di carta incollate ai bordi, eccettuando però quello superiore. Per questo si fa passare un fiore che sia stato prima compresso, cosicchè occuperà poco posto nella carta e questa apparirà come le altre del mazzo, solo che il gambo del fiore sporgerà un poco fuori dal bordo superiore.

Levata la carta dal mazzo unitamente ad un'altra, in modo però che al pubblico sembri una sola, nascostale in parte in mano tirando il gambo sporgente, se ne estrae il fiore e nello stesso tempo si pongono le due carte sul mazzo in modo che comparisca prima quella non preparata.

Fatta perdere al fiore la forma schiacciata

comprimendolo abilmente, lo si consegna al pubblico unitamente alla carta che sarà la prima del mazzo.

Il giuoco può venire eseguito in un altro modo più semplice, ma che richiede destrezza e agilità di dita. Si prepara cioè prima nascosto in mano il fiore, quindi, presa coll'altra mano una carta da giuoco qualunque, si finge di estrarlo da essa, strisciandovi sopra coi diti e lanciando repentinamente il fiore in mezzo agli spettatori.

48.

Versare acqua in un vaso ed estrarne un mazzo di carte.

L'occorrente per questo giuoco è un vaso di maiolica o di metallo, non di vetro, che abbia nel fondo un foro non molto grande praticatovi con un trivellino che viene posto sopra un tavolino avente esso pure un foro; sotto questo vi sarà poi un recipiente na-

scosto dai bordi del tappeto pendenti molto dalla parte del tavolo rivolto al pubblico.

Si può far vedere il vaso, senza che alcuno vi scopra il foro, tenendovi sopra applicato un dito, quindi, nel riporlo al suo posto sul tavolino, vi si introduce rapidamente un mazzo di carte, in modo che rimanga da una parte del foro.

Ora, essendo il fondo del vaso non piatto ma concavo, introducendovi l'acqua, dalla parte opposta a quella in cui vi sono le carte, l'acqua vi escirà senza bagnarle.

Levando il vaso dal tavolo se ne rovesceranno fuori le carte.

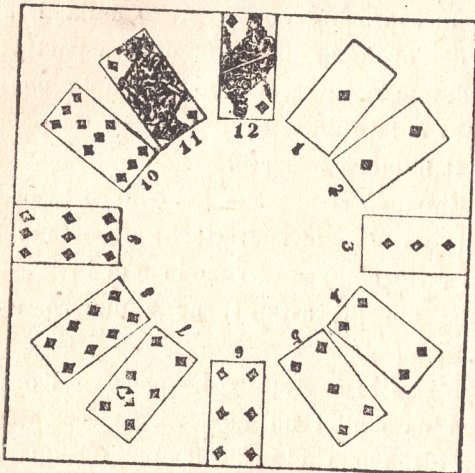
L'acqua escirà dal vaso non appena vi sia introdotta, perchè i due fori, essendo in comunicazione, formeranno un canaletto aperto in fondo al vaso stesso e comunicante col recipiente posto sotto il tavolo. Perchè il giuoco dunque riesca è necessario porre il vaso sul tavolo al posto giusto; per non sbagliare si potrà fare un segno sul tavolo delineante il fondo del vaso.

4°.

Indovinare le ore pensate da uno spettatore.

Si tolgano da un mazzo di cinquantadue carte tutte quelle di quadri, tranne la re-

gina, e si dà al fante il valore di undici e re quello di dodici; con queste carte, disponendole in circolo, si può costruire un oro-

logio rappresentando ciascuna di esse un'ora data dal numero che porta.

Fatta pensare un'ora da uno spettatore si aggiunge al numero portato da una delle dodici carte, per esempio la quinta, il numero dodici e detto questo numero, che nel nostro caso sarà diciotto, allo spettatore vi si fa levare l'ora pensata; quindi se questi conta in senso inverso di quello della lancetta dell'orologio questo numero a partire dopo di quella carta, che nell'esempio considerato è la quinta, arriverà a quella portante il numero pensato.

Continuando si possono indovinare le ore pensate da ciascun spettatore; siccome venendo fatto nello stesso modo non interesserebbe più gli astanti, ne enuncerò un altro.

Dopo che lo spettatore ha pensato l'ora, si leva da dodici un numero, per esempio sette, ottenendo cinque, il quale numero verrà fatto aggiungere dallo spettatore all'ora da lui fissata che supponiamo sia due. Il numero risultante, sette, contato a in-

cominciare dalla carta portante il numero sette, nel senso uguale a quello della lancetta arriverà alla carta portante il numero due, il qual numero corrisponde perfettamente a quello dell'ora pensata.

50.

Far diminuire le carte di un mazzo tenendo questo sul tavolo.

Questo giuoco deve venire eseguito sopra un tavolo nel quale sia stata tolta una striscia di legno della lunghezza di una carta e dello spessore di due o tre millimetri.

Mescolando un mazzo intiero di carte fattosi dare dal pubblico, sopra la striscia è chiaro che molte carte, passando per essa, cadranno sul pavimento. Affinchè poi il pubblico non le veda cadere sotto il tavolo, sarà bene che questo sia coperto con un tappeto i cui bordi tocchino il pavimento. Il tappeto deve però avere esso pure mancante una lista combaciante con quella del tavolo.

Si riconsegnerà quindi il mazzo al pubblico dicendo che è mancante di molte carte.

Queste si possono quindi far comparire alla fine del trattenimento in un posto fissato dal pubblico facendo uso dei bigliettini come è già stato detto nel giuoco 37.

51.

Fattosi dire la somma e la differenza di due numeri portati da due carte indovinarli.

Questo giuoco è semplicissimo e allorchè i numeri non siano grandi, ciò che qui è impossibile, qualunque persona può eseguire a mente i calcoli necessari senza fare alcun sforzo di memoria.

Saputa la somma e la differenza dei due numeri, per trovare il maggiore basta addizionare questa stessa somma colla differenza e dividere il risultato per due, ossia prenderne la metà.

Il numero ottenuto è uno dei cercati.

L'altro è subito trovato levando dalla somma data questo numero trovato.

Per chiarire meglio questo giuochetto di calcolo lo faccio seguire da un esempio.

Supponendo che la somma sia 12 e la differenza 6, il numero maggiore è la metà di 12+6 ossia 9, il minore 12−9 ossia 3.

Infatti se si prova a fare la somma, essa è $9 + 3 = 12$ e la differenza $9 - 3 = 6$.

Avverto che se la differenza e la somma non fossero ambedue pari o ambebue dispari esse sarebbero necessariamente sbagliate.

52.

Fattosi dire la differenza e il quoziente di due numeri portati da due carte indovinarli.

Saputa la diflerenza e il quoziente dei due numeri per trovare il minore basta dividere la differenza data per il quoziente diminuito dell'unità.

Il numero ottenuto è il minore.

Il maggiore è subito trovato moltiplicando il minore per il quoziente dei due numeri da trovarsi.

Questo calcolo può venire fatto a memoria molto facilmente e lo illustrerò con un esempio.

Supposta la differenza uguale a 4 e il quoziente uguale a 3, il numero minore è 4 diviso per (3 — 1) ossia 2.

Il maggiore è uguale a 2×3 ossia 6.

Provando infatti ad eseguire la differenza 6 — 2 essa è 4 ed il quoziente 6: 2 è 3 ed i due numeri corrispondono perfettamente ai dati.

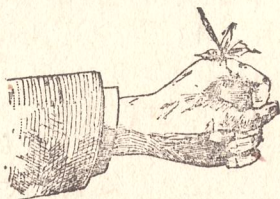
È chiaro poi che non vi siano altri numeri diversi ai dati che soddisfino alle condizioni enunciate.

53.

Mettendo in mano una rosa cambiarla in una carta da giuoco.

Questo giuoco, non basandosi sopra alcun preparativo, richiede destrezza, dunque prima

di essere eseguito in pubblico dal dilettante, questi deve essersene bene esercitato.

Presa una rosa si fa passare il suo gambo nel pugno della mano, ove vi sarà nascosta una carta arrotolata non molto stretta, ma in modo che nel mezzo vi sia un vuoto sufficiente per contenere una rosa. Il gambo di questa passerà così in mezzo alla carta e tirandolo vi entrerà anche la rosa stessa.

Si fa tagliare il gambo da uno spettatore e quando questi si è allontanato, aperto il pugno si lascia cadere sul tavolo la carta arrotolata che apparirà in luogo della rosa. Sollevata quella dal tavolo tenendola stretta, con un moto rapido si prenderà la carta che si lancerà in mezzo agli spettatori; nel mentre che questi la prendono e la osservano, il prestigiatore può nascondere la rosa, rimasta in mano, nella tasca, oppure buttarla in un cestino, all'uopo posto dietro al tavolino.

54.

Estrarre da un lapis alcune carte da giuoco.

La matita non deve essere di legno, ma formata di un cono di metallo vuoto terminante in punta, alla quale verrà attaccato un pezzo di grafite. Questo cono verrà chiuso alla base ed avrà lungo la sua lunghezza un taglio per il quale si introdurranno alcune carte arrotolate.

Esse penderanno fuori per un pezzetto al

quale si attaccherà un filo di ferro, che nasconderà il taglio.

Il tutto viene poi dipinto in color nero, affinchè gli occhi degli spettatori siano meglio illusi.

Fatto vedere un lapis buono e simile al precedente, nel tornare al tavolino lo si cambia coll'altro e tirando il filo di ferro se ne estrarranno le carte, che, facilmente liberate da questo, verranno consegnate al pubblico.

55.

Levare delle monete da un mazzo di carte.

Questo giuoco può venire eseguito in due modi, cioè mediante la destrezza, oppure con un preparato.

Il primo metodo consiste nel tenere nascoste in mano alcune monete e fingere quindi di estrarle dal mazzo lasciandole cadere sul tavolo.

Perchè però questo esercizio faccia effetto, bisogna eseguirlo rapidamente e molto abilmente.

L'altra maniera consiste nel porre fra le carte del mazzo alcune monete e quindi nel fare il movimento per estrarle, allargando la mano che tiene il mazzo, esse cadranno.

56.

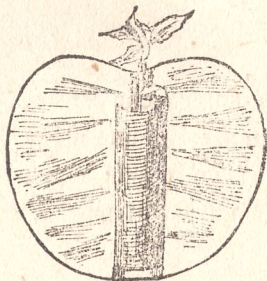
Far comparire una carta bruciata in un pomo.

Trovata una carta scelta da uno spettatore, bisogna farsene dare dal segretario

un'altra simile, dalla quale se ne toglierà un pezzetto; ciò deve venir eseguito nascostamente ed in modo che gli spettatori non se ne avvedano.

Si toglie dalla carta trovata un pezzetto, che cambiato coll'altro verrà consegnato ad uno spettatore; bruciando poscia la carta ad una fiamma di candela.

Riconsegnata al segretario la carta, questi la porrà in un pomo, che consegnerà al pre-

stigiatore. Questi dimezzatolo ne estrarrà la carta che sarà mancante di un pezzettino che è quello tenuto dallo spettatore.

La carta sarà dunque quella abbruciata.

57.

Tavole magiche
per indovidare le carte pensate
con un mazzo di 40 carte.

Le tavole magiche per indovinare una carta pensata sono sei, sulle quali sta scritto ogni carta di un mazzo di quaranta carte francesi. Ciascuna vi è rappresentata col numero che porta e vicino il semo al quale appartiene; l fante vale otto, la regina nove ed il re dieci.

Per non empire poi ciascuna tavola di quadri, cuori, picche e fiori ho pensato di raggruppare le carte di ciascun seme, incominciando con quelle di quadri e mettendo un solo quadro vicino al primo numero, rimanendo sottinteso che i numeri sotto a quello sono di carte di quadri; indi si pongono le carte di cuori, di picche ed in ultimo quelle di fiori.

Per sapere poscia bene adoperare le tavole bisogna conoscere alcune norme che vengono facilmente ritenute a mente.

Il prestigiatore deve considerare i numeri delle carte di quadri quali sono, quelli delle carte di cuori aumentati di dieci, quelli delle carte di picche aumentati di venti, e per ultimo quelli delle carte di fiori aumentati di trenta. Così al posto del tre di cuori si deve considerare che vi sia il numero tredici; al posto del nove di picche ventinove ed al posto del cinque di fiori trentacinque.

Si fa quindi pensare una carta qualunque ad uno spettatore, per esempio il tre di picche, facendosi dire in quali tavole esso si trova; nel nostro caso appare nella tavola I, II, III e V.

Per trovare la carta pensata, si sommano gli indici delle tavole, che nel nostro caso sono: uno di quadri, due di quadri, quattro di quadri e sei di cuori.

I primi tre valgono lo stesso numero, ma l'ultimo, essendo di cuori, vale sedici, cosicchè la somma sarà ventitrè; a questo numero, per le convenzioni fatte, corrisponde il tre di picche che è proprio la carta pensata.

TAVOLE MAGICHE

per indovinare le carte pensate con un mazzo di 40 carte.

Tav. I.

1 ♦	1 ♣
3 »	3 »
5 »	5 »
7 »	7 »
9 »	9 »
1 ♥	
3 »	
5 »	
7 »	
9 »	
1 ♠	
3 »	
5 »	
7 »	
9 »	

Tav. II.

2 ♦	1 ♣
3 »	4 »
6 »	5 »
7 »	8 »
10 »	9 »
1 ♥	
4 »	
5 »	
8 »	
9 »	
2 ♠	
3 »	
6 »	
7 »	
10 »	

TAVOLE MAGICHE

per indovinare le carte pensate con un mazzo di 40 carte.

Tav. III.		Tav. IV.	
4 ♦	1 ♣	8 ♦	1 ♣
5 »	6 »	9 »	10 »
6 »	7 »	10 »	
7 »	8 »	1 ♥	
2 ♥	9 »	2 »	
3 »		3 »	
4 »		4 »	
5 »		5 »	
10 »		4 ♠	
1 ♠		5 »	
2 »		6 »	
3 »		7 »	
8 »		8 »	
9 »		9 »	
10 »		10 »	

TAVOLE MAGICHE

per indovinare le carte pensate con un mazzo di 40 carte.

Tav. V.

6 ♥	1 ♣
7 »	
8 »	
9 »	
10 »	
1 ♠	
2 »	
3 »	
4 »	
5 »	
6 »	
7 »	
8 »	
9 »	
10 »	

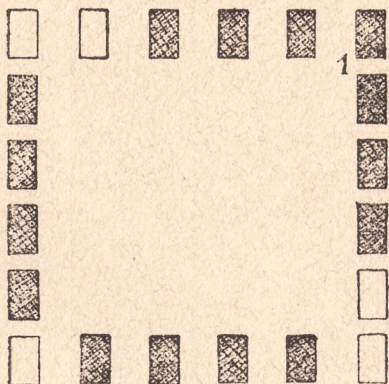
Tav. VI.

2 ♣	
3 »	
4 »	
5 »	
6 »	
7 »	
8 »	
9 »	
10 »	

58.

Quadrato magico di carte.

Si dispongono venti carte di un mazzo in un quadrato e si dice ad uno spettatore di le-

vare cinque carte in modo che ne rimangano ancora quattro per lato. Questi vi si proverà, ma ben tosto, non riuscendovi, vi pregherà di far voi ciò.

Ricorrendo ad un semplice artificio, cioè levando le cinque carte che nella figura sono bianche e incominciando a contare dalla

carta segnata col numero uno ve ne sono quattro per lato,

Se le carte vengono contate altrimenti ciò non è più.

59.

Far prendere ad uno spettatore la carta che si vuole.

Il dilettante poi deve saper eseguire alcuni giuochi, che non vengono fatti come gli altri mediante una regola fissa, ma solo coll'aiuto di alcuni artifici, che, benchè sempre non valgano a far riuscire il giuoco, puro lasciano campo a finirlo in un modo diverso, ma sicuro.

Così si deve essere capaci di far prendere da uno spettatore una carta che si vuole, avendo l'avvertenza di presentare il mazzo aperto in modo che questa carta si trovi in mezzo, sporgendo un po' fuori dalle altre, senza esserne sovrapposta: le altre saranno riunite in modo da riescire faticoso a prenderle.

È chiaro che lo spettatore preso alla sprovvista ritirerà quella che gli si presenta più comoda.

Questo giuoco serve poi per farne molti altri, come indovinare la carta presa da uno spettatore, far trovare una carta in un dato luogo, ecc.; di questi giuochi non ne dò la spiegazione perchè hanno molta analogia con quelli già enunciati.

Se lo spettatore non prende la carta da noi voluta si potrà sempre trovarla in uno dei modi già detti.

60.

Far pensare ad uno spettatore la carta che si vuole.

Questo giuoco a tutta prima potrebbe sembrare impossibile, ma sapendolo eseguire bene e scegliendo la persona adatta, si può quasi essere sicuri dell'esito.

Si distendono sul tavolo alcune carte, per esempio dieci che siano tutte figure, meno una che sarà l'asso: si fa fissare da uno

spettatore una fra queste carte, che però deve tenere bene a mente per molto tempo.

Questi, per paura di dimenticarla, sceglierà l'asso, allora si faranno nel nostro caso tre mazzetti colle carte, avendo l'avvertenza di eccettuarne l'asso, che sarà in disparte sul tavolo.

Fatti vedere i mazzetti al pubblico si fa dire in quali di essi si trova la carta pensata, che se non si trova in nessuno è proprio l'asso, che si consegnerà allo spettatore.

Se invece la carta si trova nei tre mazzetti, allora essa può venire trovata lo stesso eseguendo il giuoco come è spiegato nell'esercizio 13.

61.

Tavole magiche per indovinare le carte pensate con un mazzo di 52 carte.

Queste tavole sono del medesimo tipo delle precedenti e servono anche per un mazzo di cinquantadue carte.

Per l'uso di queste tavole però bisogna fare alcune convenzioni speciali, cioè:

1° che le carte sulle tavole sono rappresentate col numero che portano e accanto ad esso il seme che le qualifica: per non empire le tavole di semi ho supplito colle virgolette;

2° che ogni carta di quadri corrisponde al numero che porta;

3° che ogni carta di cuori corrisponde al numero che porta più tredici;

4° che ogni carta di picche corrisponde al numero che porta più ventisei;

5° infine, che ogni carta di fiori corrisponde al numero che porta più trentanove.

Per trovare poi la carta fissata si procede nel modo già spiegato parlando delle tavole per indovinare la carta pensata con un mazzo di quaranta carte.

Queste tavole richiedono un po' più di calcolo delle prime, ma in compenso fanno fare al giuoco un effetto maggiore.

TAVOLE MAGICHE

per indovinare le carte pensate con un mazzo di 52 carte.

Tav. I.	
1 ♦	5 ♠
4 »	8 »
7 »	11 »
10 »	13 »
13 »	1 ♣
3 ♥	3 »
5 »	4 »
6 »	7 »
8 »	9 »
9 »	10 »
12 »	12 »
2 ♠	13 »

Tav. II.	
2 ♦	6 ♠
5 »	9 »
8 »	12 »
11 »	13 »
1 ♥	2 ♣
4 »	3 »
5 »	5 »
7 »	8 »
8 »	9 »
10 »	11 »
13 »	12 »
3 ♠	

TAVOLE MAGICHE

per indovinare le carte pensate con un mazzo di 52 carte.

Tav. III.

3 ♦	2 ♠
4 »	3 »
5 »	7 »
9 »	8 »
10 »	9 »
11 »	1 ♣
2 ♥	2 »
3 »	3 »
4 »	6 »
5 »	7 »
9 »	8 »
10 »	9 »
1 ♠	13 »

Tav. IV.

6 ♦	5 ♠
7 »	6 »
8 »	7 »
9 »	8 »
10 »	9 »
11 »	4 ♣
6 ♥	5 »
7 »	6 »
8 »	7 »
9 »	8 »
10 »	9 »
4 ♠	

TAVOLE MAGICHE

per indovinare le carte pensate con un mazzo di 52 carte.

Tav. V.

12 ♦	4 ♣
13 »	6 »
1 ♥	8 »
2 »	10 »
3 »	11 »
4 »	12 »
5 »	13 »
6 »	
7 »	
8 »	
9 »	
10 »	

Tav. VI.

11 ♥	4 ♣
12 »	6 »
13 »	8 »
1 ♠	
2 »	
3 »	
4 »	
5 »	
6 »	
7 »	
8 »	
9 »	

TAVOLE MAGICHE

per 52 carte

Tav. VII.

10 ♠	12 ♣
11 »	13 »
12 »	
13 »	
1 ♣	
2 »	
3 »	
5 »	
7 »	
9 »	
10 »	
11 »	

Esempio.

Volendo cercare il 13 di fiori vedo che è nella tavola d'indice 1, 3, 12 e 10: ora a questi indici corrispondendo i numeri 1, 3, 12, 36 la loro somma è 52.

A questo numero infatti corrisponde il 13 di fiori.

62.

Fattosi dire la somma ed il prodotto dei numeri portati da due carte scelte da uno spettatore indovinarli.

Si fanno scegliere da uno spettatore due carte dal mazzo, quindi si fa fare da questi la somma ed il prodotto dei due numeri portati dalle carte.

È inteso che nel mazzo di quaranta carte il fante vale otto, la regina nove, ed il re dieci; nel mazzo di cinquantadue carte il fante vale undici, la regina docici ed il re tredici.

Per eseguire questo giuoco però si consiglia il mazzo di quaranta carte, perchè, essendo i numeri portati dalle carte mai superiori a dieci, il calcolo non riesce faticoso.

Fattosi dire quindi la somma ed il prodotto di questi due numeri, per trovare il maggiore si fanno questi calcoli.

Si leva al quadrato della metà della somma il prodotto: si estrae la radice quadrata da questo numero risultante ed infine si ag-

giunge a questo numero ottenuto la metà della somma dei due numeri.

La cifra risultante è il numero maggiore di quelli portati dalle carte fissate; per trovare il numero minore basterà levare dalla somma data il numero maggiore.

Perchè il giuoco venga compreso bene lo farò seguire da un esempio.

Supponendo che la somma sia 10 ed il prodotto 24, per trovare i due numeri si opererà così:

Si leva dal quadrato della metà della somma che è 25 il prodotto 24 e si ottiene 1: la radice quadrata di 1 è 1 e aggiungendovi la metà della somma ossia 5 si ottiene 6 che è il numero maggiore di quelli portati dalle due carte fissate.

Il numero minore è trovato levando dalla somma 10 il numero maggiore 6 ottenendo per risultato 4.

Infatti provando a fare la somma dei due numeri trovati 6 e 4 si ha 10 ed il prodotto di essi è 24: questi due numeri ottenuti essendo uguali ai dati provano come la riuscita del giuoco sia sicura.

Si avverte che quando la somma è dispari la divisione per 2 viene indicata con una frazione.

63.

Fattosi dire il quoziente ed il prodotto di due numeri portati da due carte scelte da uno spettatore ed indovinarli.

Saputo il quoziente ed il prodotto dei due numeri il minore è trovato dividendo il prodotto per il quoziente ed estraendo la radice quadrata dal quoziente ottenuto.

Il maggiore moltiplicando il quoziente dato per il numero minore.

Per maggior chiarezza farò seguire il giuoco da un esempio:

Supposto che il quoziente sia 4 ed il prodotto 16, si divide 16 per 4 ottenendo 4, la radice quadrata di 4 è 2. Questo è il numero minore.

Ora, moltiplicando questo per il quoziente 4 ottengo 8 che è il numero maggiore.

Infatti se provo a moltiplicare i due nu-

meri ho 8 e questo numero corrisponde al dato; se divido i due numeri ho 4 e questo numero corrisponde pure al dato.

64.

Cambiare una candela accesa in alcune carte da giuoco fissate da uno spettatore.

Per eseguire questo giuoco occorre un tubo aperto agli estremi ed un altro che vi si adatti perfettamente all'interno.

Questo secondo tubo verrà dipinto in modo da sembrare una candela e nell'interno vi si introdurranno arrotolate delle carte da giuoco; sopra il tubo si porrà un piccolo pezzetto di candela che verrà accesa.

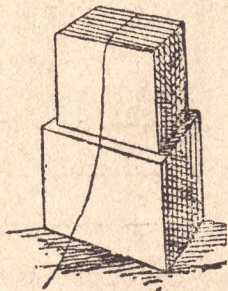
Quando questo sta per spegnersi si copre la finta candela col tubo. Se si ritira il tubo questo asporterà la finta

candela lasciando le carte sul candeliere, che cadranno sul tavolo; si puó far vedere il tubo, il quale sembrerà vuoto non potendo alcuno sospettare dell'inganno essendo stata accesa la candela.

65.

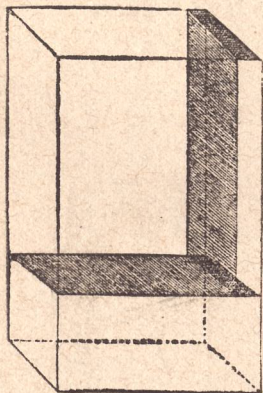
Far escire dal mazzo una carta scelta da uno spettatore.

Si pongono le carte del mazzo in un astuccio, fra di esse vi sarà quella scelta con attaccato nella parte inferiore un filo di seta o meglio un crine. La carta dunque terrà sotto di sè il filo.

Ora, prendendo in mano l'astuccio, passando il filo sopra il mazzo, si potrà tirarlo senza essere visti col dito pollice, cosicchè la carta escirà dal mazzo

66.

Cambiare un mazzo di carte in vino.

Questo giuoco viene eseguito mediante l'aiuto di un astuccio preparato appositamente.

La parete posteriore deve essere doppia come pure il fondo deve essere doppio, e comunicare con una valvola colla doppia parete.

Aperta la valvola si introduce nel doppio fondo del vino fino a riempirlo, dopo di che la valvola viene chiusa.

L'astuccio potrà venire così anche capovolto senza che il vino si versi.

Si introduce quindi il mazzo finto, di cui ho già parlato nei giuochi precedenti, nel-

l'astuccio in modo che la faccia mancante sia in alto.

Allora capovolgendo l'astuccio ne escirà del vino, se si ha avuta l'avvertenza di aprire la valvola. Dopo si fa vedere, non da vicino, come l'interno dell'astuccio sia vuoto e non contenga traccie del mazzo.

67.

Imprimere una carta sopra un fazzoletto.

Si prepara dipinto su un fazzoletto il tre di quadri, quindi lo si pone sul tavolo piegato in quattro. Preso un mazzo si estrae da esso il tre di quadri e si fa consegnare quindi da alcuni spettatori il loro fazzoletto. Quando i fazzoletti sono sul tavolo se ne porta via nascostamente uno, quindi si riconsegnano i fazzoletti agli spettatori, cosicchè ne rimarrà uno sul tavolo che sembrerà di uno spettatore, ma in realtà è quello preparato. Fatta bruciare la carta si fa caricare una pistola a polvere e in luogo

della palla si pone la cenere della carta bruciata.

Si prega uno spettatore di sparare la pistola mirando il fazzoletto che si tiene in mano e quando il colpo è partito si spiega il fazzoletto, in mezzo al quale vi sarà impressa una carta e propriamente il tre di quadri.

68.

Avvicinando il due di picche all'asso, senza che le due carte si sovrappongano, far vedere ad ogni singolo spettatore il tre di picche.

Prese da un mazzo il due e l'asso di picche si collocano le due carte sul tavolo in modo che siano vicine.

Posto ora un biglietto di visita od una carta da giuoco fra il due e l'asso, tenendolo perpendicolare al tavolo, si appoggia la punta del naso sull'orlo superiore del biglietto da visita e si guardano le due carte.

In tal modo si vedrà con un occhio il due e coll'altro l'asso, però dopo pochi minuti le due carte si fonderanno insieme formando il tre.

Come avviene ciò? si domanderà il lettore e forse penserà che il giuoco è impossibile, mentre non vi è nulla di più facile di questa esperienza che ricorda le leggi della vista binocolare, cioè della vista semplice con due occhi.

Il giuoco però non riuscirebbe al lettore qualora le due carte non fossero avvicinate giustamente.

Si avverte però che il giuoco deve venire eseguito davanti alla luce, in modo che il biglietto da visita non proietti alcuna ombra.

69.

Indovinare cinque carte scelte da uno spettatore.

Fatte scegliere le cinque carte si prega lo spettatore di introdurne una nel mazzo

e in uno dei modi insegnati si trova questa carta, ponendola quindi in fondo al mazzo.

Lo stesso si fa colle altre quattro carte cosicchè in fondo al mazzo si troveranno le carte scelte dallo spettatore e si fingerà di indovinarle.

Si avverte che capovolgendo il mazzo, comparendo questa dalla parte dei colori, la prima carta è quella consegnata per ultima, mentre la quinta è quella data per prima: lo stesso dicasi per le carte intermedie.

70.

Schierate sul tavolo le carte di un mazzo coi colori di sotto estrarre qualunque carta voluta dal pubblico.

Si dispongono le carte di un mazzo nel seguente ordine progressivo: asso, due, tre, quattro, ecc., fino al re di quadri, indi l'asso, il due, il tre, ecc., di cuori, poscia le stesse carte di picche ed in ultimo quelle di fiori.

Dato ad alzare a qualche spettatore il mazzo si guarda con che carta incomincia il mazzo ottenuto e supponiamo che sia il cinque di picche.

Allora si dispongono sul tavolo le carte coi colori di sotto dicendo cinque, sei, sette, ecc., fino al re; a questo punto si passa a schierare le carte sotto alla prima fila, ponendo però la prima quattro posti più indietro della prima carta della fila già posta sul tavolo. Così il cinque verrà a porsi sotto il cinque, il sei sotto il sei, ecc., mentre sopra l'asso, il due, il tre ed il quattro non vi sarà nulla.

Sotto questa fila si dispongono le carte di quadri in modo che sotto l'asso vi sia l'asso e così per le altre carte. Poscia si schiera l'ultima fila, dopodichè rimarranno ancora quattro carte, queste verranno schierate nella prima fila ad occupare il posto di quelle mancanti.

Allora si avranno schierate sul tavolo tutte le carte del mazzo in modo che nella prima fila vi sono le carte di picche, nella seconda

quelle di fiori, nella terza quelle di quadri e nell'ultima quelle di cuori. Essendo le carte in ordine progressivo dall'asso al re si potranno estrarre le carte volute dagli spettatori, senza vederle dalla parte dei colori.

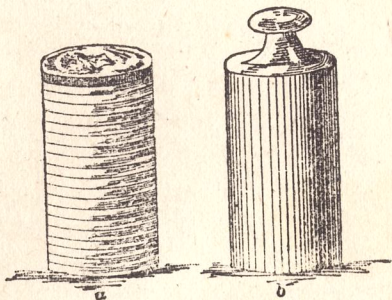
Questo giuoco dovrà venire eseguito con un mazzo nuovo cioè privo di qualsiasi segno per non destare dei sospetti nel pubblico: potendolo sarà bene farselo dare da uno spettatore e poi far disporre dal segretario le carte nell'ordine predetto.

71.

Cambiare una pila di monete in un paio di carte fissate da uno spettatore.

La pila di monete deve essere finta, cioè un tubo di latta, aperto alle due estremità, dell'altezza di una carta e dipinto in modo che l'illusione sia completa. Si dovrà pure provvedersi di un altro tubo dentro al quale rimanga aderente il primo.

Ora, ponendo in quest'ultimo le due carte

fissate arrotolate si copre il foro superiore con una moneta, cosicchè le carte rimarranno

nascoste completamente agli occhi degli spettatori.

Coprendo la finta pila di monete col tubo, questa vi rimarrà aderente e prendendo in mano la moneta, la si lascierà cadere nella manica, dopo di che si farà vedere al pubblico che la trasformazione è avvenuta.

72.

Pioggia di carte.

Preso un giornale spiegato si dispongono sopra una metà di questo alcune carte da giuoco, quindi lo si piega in due e lo si lascia così sul tavolino.

Fattosi portare un giornale, dopo averlo fatto vedere al pubblico lo si cambia coll'altro e se ne fa un imbuto, avvertendo che il giornale deve essere piegato di due.

Con questo imbuto si finge di raccogliere in aria delle carte, quindi svolgendolo rapidamente queste cadranno.

Volendo fare una pioggia mista ai carte e di fiori, si porrà fra i due fogli del giornale non solo le carte ma anche delle foglie e dei petali di fiori di carta.

La parte più difficile di questo giuoco consiste nel fare il cambio dei due giornali, ed è bene da ciò che dipende la riuscita del giuoco.

D'altra parte poi il giuoco, se viene fatto bene, è di un effetto splendido.

73.

Carta magica

La magia propria alla carta da giuoco, che imprendo a descrivere, consiste nel cambiamento di valore, che avviene senza che la carta sia tolta di mano.

Preso il sei di quadri, con un temperino si raschia leggermente il quadro posto nel mezzo della fila di sinistra in modo però che di ciò nessuno si accorga.

Ora se si vuol far vedere il quattro di quadri si prende la carta in modo da coprire con un dito il quadro posto nel mezzo della fila di destra; volendo poscia far vedere il sei si pone il dito nel posto del quadro scancellato ed allora gli spettatori vedendo da una parte la fila di tre quadri completa non penseranno che dall'altra sotto al dito non vi è nulla.

Si avverte però che non si deve far vedere al pubblico la carta in una posizione

diversa da quelle due enunciate, altrimenti l'artificio verrebbe subito scoperto: così pure appena finito il giuoco la carta deve essere posta in disparte e non mai nel mazzo.

Quando si incomincia il giuoco la carta deve essere preparata in principio ad un mazzo che si trova sul tavolino.

74.

Cambiare una carta scelta da uno spettatore e da questi posta sul mazzo, subito in un'altra.

Fatta scegliere una carta da uno spettatore qualsiasi, mentre che questi la osserva, si voltano le ultime carte del mazzo, in modo che superiormente e inferiormente a questo si trovino due carte poste ambedue non dalla parte dei colori, ma dall'altra, cosicchè non si possa vedere il valore delle carte.

Messo sul palmo della mano il mazzo si fa porre su di esso la carta scelta e si chiude quindi la mano.

Se si ha cura di aprire la mano in modo che il mazzo si sia capovolto la prima carta si sarà cambiata.

Il pubblico non si accorgerà che il mazzo è stato capovolto, perchè esso incominciava e finiva con una carta voltata dalla medesima parte.

Appena che lo spettatore ha verificato il cambio della carta si deve mescolare il mazzo e consegnarlo al segretario perchè ponga tutte le carte rivolte dalla stessa parte e renda così il mazzo buono per eseguire un altro giuoco.

75.

Collocare quattro carte sul tavolo, in modo che se ne veda solo la metà superiore di ciascuna.

Se il prestigiatore prega uno spettatore di eseguire questo giuoco, questi, dopo avervi provato per un po' di tempo, restituirà le carte dichiarandosi incapace e dicendo che

il giuoco non può venire eseguito in nessun modo.

Invece non vi è nulla di più facile: prese quattro carte a piacere, sulla metà inferiore della prima si pone la metà superiore della seconda; sulla metà inferiore della seconda si pone la parte superiore della terza ed infine si pone la parte inferiore della quarta sotto la parte superiore della prima.

Così si hanno quattro carte disposte sul tavolo in modo che si vede solo la metà superiore di ciascuna carta.

Volendo collocarne sei sul tavolo che soddisfino alla condizione predetta, il modo da eseguirsi è uguale al primo, solo bisogna avere l'avvertenza di porre la terza carta nella posizione diversa di quella di prima, cioè disposta nella stessa direzione della seconda.

Così si potranno collocare sul tavolo anche otto, dieci, dodici, ecc., carte le quali soddisfano alle condizioni date: il numero delle carte deve essere sempre pari.

3.

Fatta vedere ad uno spettatore una carta diversa da quella da lui scelta, farla divenire immediatamente tale col solo sguardo.

Si fa scegliere ad uno spettatore una carta, quindi fattala porre nel mazzo, la si trova in uno dei modi già insegnati.

Invece di consegnarla la si pone in mezzo al mazzo in modo che essa sporga fuori un mezzo dito: si dà quindi allo spettatore la prima carta del mazzo domandandogli se è quella da lui scelta. Questi dirà di no, ed allora il prestigiatore la porrà in principio al mazzo, e subito dopo fingerà di levarla ed invece prenderà quella sporgente fuori dal mazzo e la metterà sul tavolo.

Si domanderà allo spettatore se è ben sicuro che quella carta non è quella da lui scelta ed avutane una risposta negativa, lo si avverte che allora la si cambierà con quella

col solo sguardo, infatti la si consegna immediatamente al pubblico che la troverà veramente quella scelta dallo spettatore.

77.

Far crescere nella mano chiusa di uno spettatore le carte senza che questi se ne accorga.

Questo giuoco può sembrare a tutta prima meraviglioso e quasi impossibile, eppure è semplicissimo e si basa sopra la destrezza del prestigiatore.

Consegnate ad uno spettatore un numero qualunque di carte, per esempio quindici, lo si prega di contarle: mentre che è occupato in questo lavoro il prestigiatore, che aveva già preparato in mano cinque carte, tenendo la mano col palmo rivolto verso il tavolo la avvicina al mazzetto delle carte già contate e lascia cadere le cinque carte.

Se ciò viene eseguito destramente ed abil-

mente è ben difficile che il pubblico se ne avveda.

Allora fatte mettere le carte nella mano di uno spettatore si annuncia che le si vuole aumentare senza che il prestigiatore si muova.

Infatti dopo aver tenuto un poco a bada il pubblico si fanno contare le carte ed esse saranno aumentate di cinque.

CONSIGLI AL DILETTANTE

Potrei continuare ad esporre altri giuochi di prestidigitazione da farsi colle carte, ma li ometto, perchè, se si basano sopra combinazioni troppo semplici, riescono privi di effetto, e se invece richiedono calcoli faticosi a farsi mentalmente, non sono alla portata di tutti; lascio così libero campo al dilettante una volta indirizzato a inventarne dei nuovi.

Quelli fin quì esposti benchè non presentino delle grandi difficoltà, pure richiedono destrezza di mano, agilità di dita e movimenti sicuri e rapidi che illudendo il pub-

blico, concorrono ad ottenere un buon successo.

Il dilettante deve ricordarsi che non basta sapere le regole necessarie ed eseguire i giuochi teoricamente perchè, benchè alcuni sembrano a tutta prima facili, pure, dovendo venire eseguiti in modo da ingannare anche le persone più chiaroveggenti, esigono un continuato esercizio e molta pratica.

Solo così infatti si possono conoscere ed imparare quelle malizie necessarie per deludere l'occhio del pubblico; si otterrà pure quella disinvoltura propria al giocoliere, che fa spiccare i giuochi e ne ingrandisce l'effetto.

Il dilettante non deve neppure dimenticarsi, che una difficoltà abbastanza grande può essergli quella di avere la parola spontanea, onde divertire il pubblico raccontando dei detti spiritosi e facili, dei motti frizzanti, delle barzellette che siano peró appropriati alle persone presenti.

L'eseguire i giuochi l'uno dopo l'altro senza alcun intervallo finisce per istancare

il pubblico e ad annoiarlo, dunque da ciò se ne rileva la grande necessità di avere una lingua molto acuta.

Le chiacchere hanno poi un altro gran vantaggio, vale a dire di distogliere lo sguardo del pubblico molte volte fisso perennemente sui movimenti del prestigiatore per scoprire ed indovinare la chiave del giuoco, e siccome non si può essere maghi bisogna limitarsi ad eseguirli colla destrezza, coi preparati o basandosi sopra combinazioni o calcoli.

Raccomando inoltre di cercare di sviare quegli che si è accorto del giuoco col fargli credere che viene fatto in un modo diverso dal reale, così se per esempio si fa un giuoco di destrezza si finge di mostrarsi non disinvolti e sbadati facendo credere al pubblico che la riuscita dipenda da una combinazione o da un preparato.

Il prestigiatore deve guardarsi bene dal dire in principio quale giuoco intende eseguire, perchè questo potrebbe perdere il suo effetto od anche perchè il pubblico sa-

prebbe ove rivolgere la propria attenzione; infine, se per caso il giuoco non riuscisse, o venisse scoperto il modo con cui viene eseguito, si avrebbe sempre la probabilità di eseguirne un altro.

Il prestigiatore deve sempre e assolutamente rifiutarsi di eseguire due volte di fila lo stesso giuoco, anche se è pregato, coll'addurre la semplicissima ragione che questo perderebbe di tutto il suo effetto, essendone il pubblico già preparato.

Infine, l'ultimo consiglio, che dò al dilettante, è quello di non presentarsi al pubblico se prima non si è bene esercitato nei giuochi e non abbia già fissato quali deve eseguire.

Il dilettante che baderà a questi miei avvertimenti e li metterà in pratica, è ben difficile che incorra in un insuccesso, potendo quasi fin da prima essere sicuro della buona riuscita.

SAGGIO

DEL MODO NEL QUALE SI DEVE PRESENTARE AL PUBBLICO IL GIUOCO DELLE CARTE

Come vedono, mi presento a loro con un oggetto antichissimo, ma sempre nuovo, adoperato dalla maggior parte di loro per eseguire uno dei molti giuochi, quale la briscola, il tresette e la scopa, ma che in mia mano verrà adoperato per un uso ben differente.

Il mazzo di carte contenuto in questo astuccio è, come loro possono verificare, uno dei soliti; non è fatto in modo speciale e neppure è stato sottoposto a dei preparati. Però, siccome non voglio che alcuno creda simili cose, prego uno spettatore di consegnarmi un mazzo completo di quaranta carte, e con questo eseguirò una serie di giuochi di prestidigitazione.

(Il prestigiatore, appena ricevuto il mazzo, nel modo già insegnato, vi leverà l'ultima carta, che dopo averla facilmente guardata la porrà nella tasca d'uno spettatore qualsiasi, che si presta più all'occasione).

Questo mazzo che tutto il pubblico ha veduto a consegnarmi non è completo, perchè avendo voluto farmi uno scherzo vi hanno levato una carta ed io, che vedo i movimenti di tutti, benchè rapidi, la ho vista entrare nella tasca d'uno spettatore.

Loro signori possono verificare quanto ho detto prendendo il mazzo e contando le carte; è da escludere che io abbia asportata la carta, avendo avuto agio di osservare il mazzo, che è stato nelle mie mani solo per pochi minuti.

La conferma migliore di quanto ho detto è di quel signore che ha estratta la carta dalla sua tasca e che io unisco al mazzo ora completo ed adatto per eseguire alcuni giuochi di prestidigitazione.

Primieramente voglio far vedere una proprietà che hanno le carte; io pongo, come

tutti vedono, nella mia mano destra l'asso di cuori e nella sinistra quello di picche.

(Si eseguisce il giuoco spiegato al N. 38).

Ad un mio cenno le due carte cambieranno posto e tutto ciò avverrà senza che io mi muova di un millimetro.

Stiano bene attenti, signori! il cambio avviene in questo momento colla rapidità del lampo. Le carte infatti ora si trovano col posto scambiato e ciò è avvenuto come per incanto.

Le carte in mano mia non solo spariranno, ma si moltiplicheranno e diminuiranno sotto i loro occhi; un mazzo di carte verrà da me cambiato, come niente fosse, in qualunque oggetto scelto dal pubblico e tutto ciò succederà senza che negli oggetti da me adoperati si possa trovare alcun preparato.

Premesse queste parole il prestigiatore incomincierà ad eseguire alcuni giuochi di carte, continuando però sempre a parlare nel medesimo stile dell'esordio.

FINE.

INDICE